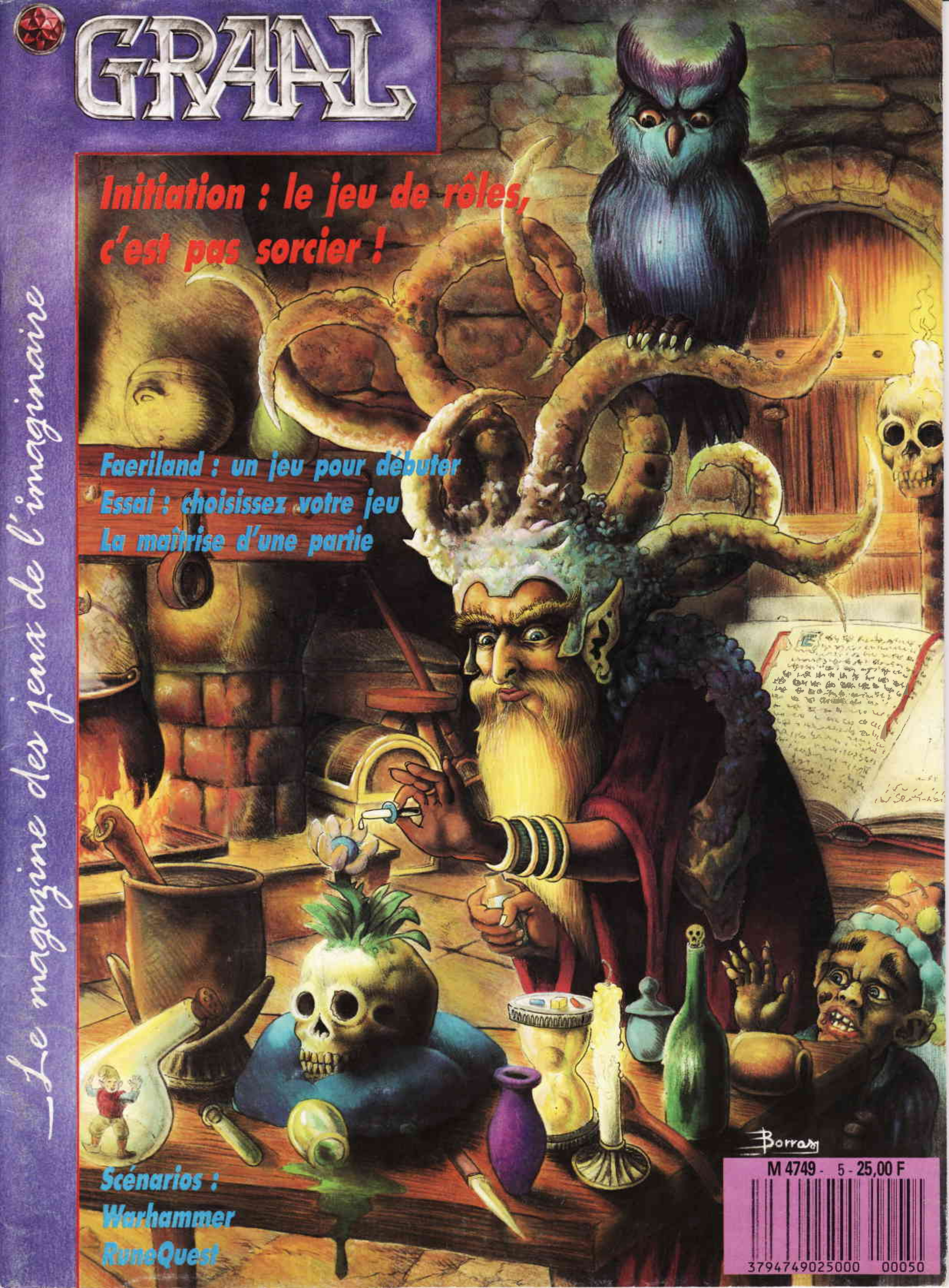

GRAAL
Le magazine des jeux de l'imaginaire
Initiation : le jeu de rôles, c'est pas sorcier !
Faeriland : un jeu pour débuter
Essai : choisissez votre jeu
La maîtrise d'une partie
Scénarios :
Warhammer
RuneQuest
Borras
M 4749 - 5 - 25,00 F
3794749025000 00050

BATTLETECH®

UN JEU DE COMBAT BLINDE

POUR LES AMATEURS DE S.F. ET DE J.R.R. TOLKIEN

Produits distribués par HEXAGONAL, 8, Galerie Montmartre, 75002 Paris

le JEU de ROLE des terres du milieu

J.R.T M. :

— Boîte de base

— L'Écran du M.J.

— La Carte du continent des Terres du Milieu

— Angmar

— L'Antre de Shelob

— Moria, la Cité des Nains

sommaire



Vous avez de la chance. Je me souviens avec nostalgie de l'émerveillement qui m'a saisi lorsque j'ai découvert les jeux de rôles. Le sentiment de se découvrir une passion est rare et inoubliable. Je souhaite vivement que vous, qui n'êtes pour l'instant que de simples curieux, vous veniez rejoindre les milliers de joueurs partout en france qui pratiquent ces jeux de société moderne, les jeux de rôles.

Dans ce numéro nous avons essayé de vous donner un aperçu global de ce qu'est le jeu de rôles. J'espère que nous vous donnerons envie de vous lancer.

Quant à vous petits veinards qui jouez depuis des années, vous retrouverez vos rubriques habituelles, des aides de jeu, scénarios, etc.

Graal sera présent au salon des jeux de simulation. Nous vous y attendons.



GRAAL, *le magazine des jeux de l'imaginaire.* **N°5. Mensuel. Mars 1988.** Edité par Socomer éditions, SARL au capital de 50.000F, 35 rue simart, 75018 Paris. Tel : 42 59 62 20

Directeur de publication : Alain Richard **Directeur adjoint :** Didier Jacobée **Rédacteur en chef :** Serge Olivier assisté de Luc Masset **Maquette :** Olivier Massebeuf **Chroniqueurs :** Rémi Bachelet, Julien Caporal, Christine Cottancin, Joël Durant, Michel Gauthey, Alexis Lang, Vincent Lemoing, Bruno Ligonie, Luc Masset, Didier Monin, Serge Olivier, Denis Sauvage, Yann Soitino, Mister Who. **Illustrateurs :** Denis Borras, Xavier Duvet, Philippe Jouan, Olivier Massebeuf, Reidid Niukap, Francis Pacherie, Séverine Pineaux. **Couverture :** Denis Borras **Carte :** Olivier Massebeuf **Diorama :** Poly et Stirène **Photos :** Philippe Plantrose **Publicité :** Marie-Christine Brunin et Jean Moncaut **Promotion :** Bruno Ligonie **Distribution :** NMPP **Routage:** Publi-Routage **Photogravure :** SETRAG Paris, SPM Montreuil **Impression :** MAURY, Malesherbes **Dépôt légal :** mars 1988 **Commission paritaire :** 69630

RuneQuest est un jeu édité par Oriflam ; Croisades par Rexton ; Warhammer Battle par Agmat ; Les Aigles par Descartes



CLUBS

BRY SUR MARNE

On vous en parlait le mois dernier, mais on n'avait pas l'adresse : le club *l'épée des brumes* s'agrandit : si vous voulez jouer à AD&D dans la région parisienne, contactez Mathieu Ronda au 60 20 47 69 ou écrivez au club : 181 bld pasteur, résidence beau-site, bat A1, 94360 Bry sur Marne.

GRADIGNAN

Stratèges 88 : tel est le nom du méga-tournoi organisé par la *Guilde des Mammouths Maudits* du 1 au 6 avril. Vous pourrez concourir joyeusement sur Donjons et Dragons, l'Appel de Cthulhu, JRTM, Diplomacy, Heraclios, les trois mousquetaires et Super Gang. Inscriptions par équipe ou en individuel à : Stratèges 88, MJC Gradignan, 8 av. J. Larrieu, 33170 Gradignan.

BOUFFEMONT

Les forgerons de l'épée organisent le 16 avril 88 le quatrième championnat de france de *Légendes*. Non content de cela ils enchainent par une nuit passée sur Chill, et dès le lendemain avec Super Gang, Tempête sur l'échiquier, Full Metal Planet ou Mai 68. Si vous ne voulez pas louper ça renseignez-vous au 34 69 85 33 ou au 39 91 21 49 entre 19h et 20h30.

BRETTEVILLE S/ODON

L'association *le temple du rêve* organise un week-end jeux de rôles les 23 et 24 avril prochains. Au menu : démonstrations et initiations diverses, concours de figurines peintes et tournois d'AD&D et d'Appel de Cthulhu. Le tournoi aura lieu au centre socio-culturel de Bretteville s/Odon ; inscriptions au Pion Magique, 151 rue st Pierre 14000 caen ou chez Michel Coulon, au 31 74 01 34 après 18h.

PULLMAN EXPRESS MURDER

Dans le nuit du 7 mai 1988, vous voyagerez dans le pullman express à destination d'Epinay lorsque une série de meurtres inexpliquées viendront troubler votre visite aux caves de Moet et Chandon. Découvrirez-vous le mystère du pullman express?
Si l'aventure vous tente, renseignements auprès de la SNCF, département commercial voyageur, 42 03 84 79.

... J'Y ETAIS !

VITROLLES

Le jeu de rôle, comme le reste, se décentralise. C'est ainsi qu'a eu lieu à Vitrolles les 20 et 21 février le Jetdor 88 qui a rassemblé plus de 300 joueurs et 50 clubs.
La tendance semble être de plus en plus aux grosses manifestations et ce un peu partout à travers le pays. On ne peut que s'en féliciter, car c'est une preuve indéniable de la popularité grandissante des jeux de rôles.

PEINTURE

Michel Gauthey, le zélé peintre de notre rubrique Rêve de Plomb sera présent au salon où il exposera ses figurines peintes sur le stand Remark. Alors si vous êtes comme moi flemmard et/ou maladroit, allez le voir, il peint toutes figurines.

NOUVEAUTES

MINITEL

Amis minitélistes, bonjour ! Tout plein de news pour vous ce mois-ci : d'abord CJR, le serveur entièrement consacré aux jeux de rôles, est désormais directement accessible en composant **3615 ICOR*CJR.**
Et **3615 IMPRE**, vous avez essayé 3615 IMPRE ? Non ? Et bien essayez donc car c'est le serveur imprévu où tout peut vous arriver et où aussi on cause de jeu, oui monsieur, de jeu de rôle mêHme.
Vous pouvez aussi tenter le **3615 J2001**, qui est un serveur tout neuf, tout beau, moitié jeux, moitié jeu de rôles, dont on nous promet plein de bonnes choses.
Voilà, si ça continue comme cela il va bientôt falloir ouvrir une rubrique minitel.



3° SALON NATIONAL DES JEUX DE REFLEXION

L'événement ludique de l'année approche avec ce 3° salon (du 26 mars au 4 avril) où nous l'espérons vous viendrez nombreux. Graal sera bien évidemment présent et organisera des parties de démonstrations, des

grandeurs nature, ...
En attendant voici le programme complet des réjouissances :

- 3° tournoi de Paris de *jeu d'histoire antico-médiéval* : samedi 26 et dimanche 27.
- Finale de la 1° *coupe de France Empire* : samedi 26 et dimanche 27.
- 1° championnat intergalactique de *Rencontre Cosmique* : samedi 26.
- Trophée Rexton 88 - *Croisades* : samedi 26 et dimanche 27.
- 1° tournoi de *RuneQuest* : samedi 26.
- 4° tournoi de l'*Appel de Cthulhu* : dimanche 27.
- 1° tournoi *Squad Leader* : lundi 28 et mardi 29.
- 1° joute de *Junta* : lundi 28.
- 1° tournoi de *Stormbringer* : lundi 28.
- 1° championnat de *Suprématie* : mardi 29 et mercredi 30.
- 2° tournoi de *Rêve de Dragon* : mardi 29.
- 1° tournoi de *Samouraï* : mercredi 30.
- 1° casque d'or de *Blood Bowl* : mercredi 30 et jeudi 31.
- 1° tour d'*Air Force* : jeudi 31 et vendredi 1
- 1° tournoi de *Civilisation* : jeudi 31 et vendredi 1.
- 1° tournoi de *Paranoia* : jeudi 31.
- 3° tournoi de *Légendes de la Vallée des Rois* : vendredi 1.
- 1° tournoi de *Full Metal Planete* : vendredi 1.
- 5° *championnat de France de Wargame*.
- 2° tournoi d'*Armada*.
- Eliminatoires de la *coupe d'europe des figurines* : samedi 2 et dimanche 3.
- 1° championnat de *Donjons et Dragons.*

CJR

La Compagnie des Jeux de Rôles propose toute une série d'accessoires presqu' indispensables au jeu, pensez plutôt : des plateaux blancs effacables de taille différente pour vos plans et une superbe piste de lancer de dés, car jusqu'à présent vous les lanciez n'importe où vos dés, pas vrai, même souvent sous la commode. Alors voilà avec CJR, plus de problèmes.



MOI PRODUCTIONS

La deuxième version de **Sombre Cauchemar**, un petit JdR auto-photocopié, sur un thème fantastique horrifique, est disponible chez son auteur, Pierre-Nicolas Lapointe, contre la modique somme de 12 francs.
Un jeu de SF par correspondance, entièrement géré par ordinateur, ça vous dit ? Alors essayez **Shaddam**, et vous deviendrez peut-être le maitre de la galaxie. Renseignements : R. Pelletier, 203 square Renoir, 78190 Trappes. Tel :30 64 73 51.

CROC

Toujours auto-édité voici Croc avec un nouveau jeu qui n'a rien à voir avec l'univers "Mad Maxien" de Bitume. On nous promet pour **Animonde** un jeu original, situé dans un décor médiéval fantastique, un jeu de qualité, qui devrait paraitre pour le salon. On vous en reparlera.

REMARK

Du nouveau dans le monde des fabricants de **figurines** avec un dernier-né, français s'il vous plait. Remark propose une belle gamme de plusieurs milliers de figurines en 5, 15 et 25mm. Les connaisseurs reconnaitront la marque anglaise Irregular. Les périodes traitées vont de l'antiquité au moyen-âge en passant par le fantastique et un peu d'empire, les prix sont intéressants, la gravure superbe et la collection propose quelques beaux spécimens de matériaux divers tels des instruments de torture, etc, pour égayer vos donjons. Stand 294 au salon des jeux de réflexion.

JEUX DESCARTES

Sortie prévue pour le salon du supplément le **Guide des années folles** pour l'Appel de Cthulhu.
Quant à Star Wars on attend toujours.

JEUX ACTUELS

Réédition en mai-juin du jeu les **Sept Royaumes Combattants**.
Et pour le salon, arrivée de figurines pour **Baston** et d'autres, deuxième guerre mondiale, pour **Squad Leader**, Air Force, Amirauté, etc.

TRANSECOM

Nous promet la traduction de **The Gazetteer** et bien sûr aussi celle du **Monster Manual I** qui est en train de devenir un vrai serpent de mer à force d'être reporté.

ORIFLAM

Maintenant que RuneQuest est sorti, on respire un peu à Oriflam où aucune sortie n'est prévue jusqu'en avril. A ce moment là devraient paraitre **Tank Leader** front ouest, ainsi que l'**écran** de RQ agrémenté d'un livret de 80 pages proposant monstres, scénarios, règles...
A noter tout de même la sortie de l'**Octogone du Chaos**, un module pour Stormbringer.

SPEEL

Une nouvelle boite d'édition francaise : la Société de Production et d'Edition Européenne Ludique. La Speel compte mettre très rapidement sur le marché deux jeux : un wargame sur figurines, **l'Arc et la Griffe**, et un jeu de rôle, **Kabbale**.

LUDODELIRE

Full metal planet devrait sortir très bientôt, et le n° 7 du Miroir des Terres Médianes devrait être en vente au moment où vous lisez ces lignes.

HEXAGONAL

Parution d'un nouveau module de campagne pour JRTM : **Moria**, la cité des nains. Le prochain sur la liste est Rangers of the North.

AVALON HILL

Thunder at Cassino retrace les 11 jours de la 3° bataille de Cassino, avec possibilité de le jouer en solitaire.
Basé sur le système Flight Leader, voici **Tac Air**, des combats air-terre et terre-air en Allemagne de l'Ouest, entre les forces de l'otan et celles du pacte de Varsovie. Sortie prévue début mai.
Pour Advanced Squad Leader, voici **Partisan.**
Sortie également d'une version mise à jour et améliorée de **Gulf Strike**, le déjà classique jeu de simulation des combats dans le Golfe Persique.

VICTORY GAMES

Leather Neck est la première extension pour Battle Hymn ; elle est située dans le pacifique.
Open Fire est un wargame en solitaire qui permet de jouer les combats de chars de la deuxième guerre mondiale.

FASA

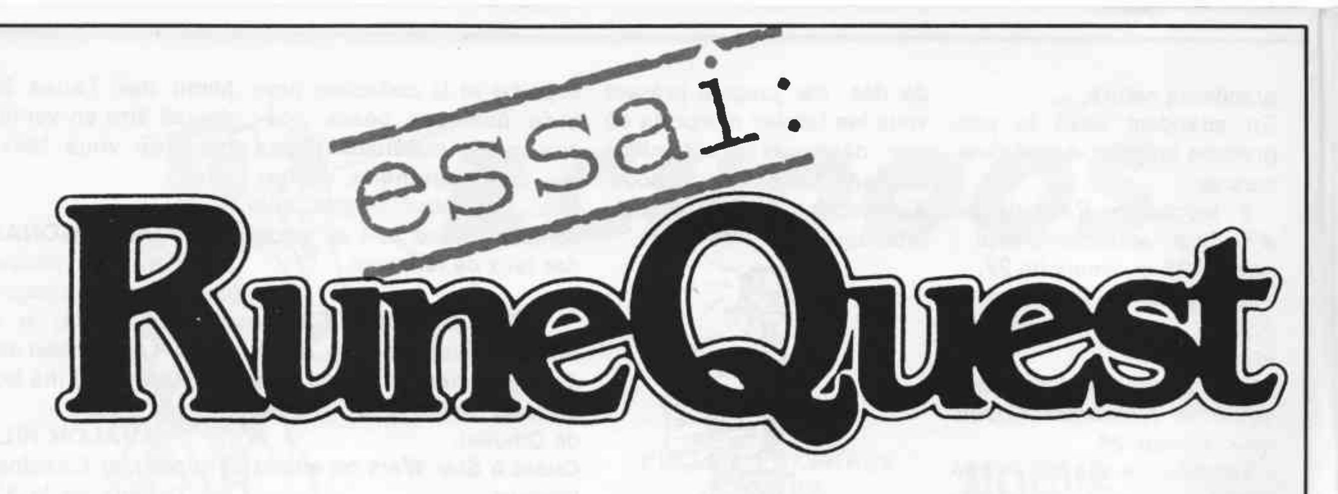
Le troisième volume de la série des "maisons" est paru : il s'agit de **House Liao.**

ICE

Teeth of Mordor est le deuxième tome de la série des "fortresses" pour MERP.



GRAAL N° 6 C'EST LE 20 AVRIL



1978 : Première édition de ce qui allait devenir l'un des plus célèbres jeux de rôles. 1988 : parution d'une version française. Qui a dit pas trop tôt ?

Encore un jeu de rôle médiéval fantastique pensez-vous ? Encore un nouveau système de règles à digérer avant de pouvoir entamer une partie ? Détrompez vous. RuneQuest est suffisamment original, varié et simple pour vous faire sortir de votre gangue de lassitude.

DES REGLES DE POIDS...

Ouf ! A l'ouverture de la boîte c'est le choc. Un seul livret de règles, mais alors quel livret ! Plus de 230 pages d'une écriture ramassée. Autrement dit la somme d'informations données est considérable.

En fait le livret est constitué de quatre parties distinctes qui détaillent aussi bien la création des personnages, le système de jeu, la magie, qu'un monde bien particulier : *Glorantha*.

Je ne suis pourtant pas sûr que d'avoir tout rassemblé en un seul livre soit une bonne idée ; en effet celui-ci est volumineux, exactement comme ces "best-sellers" qui fleurissent en librairie en mai-juin et sont tellement lourds qu'ils vous tombent des mains (phénomène souvent lié à l'ennui d'ailleurs ; ce qui ne risque pas d'ariver avec RuneQuest).

...MAIS LEGERES, LEGERES...

Le livre du joueur regroupe tous les renseignements relatifs aux personnages, aux combats, etc. Et là, première surprise, le système de règles rappelle étonnamment celui de deux jeux très populaires de ce côté-ci de la galaxie : l'*Appel de Cthulhu* et *Stormbringer*. Rien d'étonnant à cela puisque RuneQuest est le premier jeu de rôles de Chaosium qui a aussi créé les deux autres. Autrement dit beaucoup d'entre vous vont évoluer en terrain connu.

Un personnage est défini par sept caractéristiques dont les valeurs sont tirées au sort : la force, la constitution, la taille, l'intelligence, le pouvoir, la dextérité et l'apparence. En outre il est doté de compétences qui permettent de définir ses chances de réussir une action bien particulière et qui sont rassemblées en familles (par exemple l'équitation et la nage font partie des talents d'agilité) ; ces familles sont dotées d'un modificateur (bonus ou malus) calculé d'après les caractéristiques. Les compétences ne sont pas trop nombreuses (une trentaine) et correspondent tout à fait aux situations rencontrées le plus souvent lors d'une partie.

A RuneQuest les personnages ne sont pas définis par des classes ni même par des métiers. Ils peuvent être issus de quatre "cultures" différentes : les *primitifs* qui ne connaissent ni l'écriture ni le travail du métal et vivent de chasse et de cueillette ; les *nomades* qui voyagent sans cesse et ont pour unique richesse leurs troupeaux ; les *barbares*, indépendants, qui vivent en petites communautés ; et enfin les *civilisés* qui construisent de vastes cités, prélèvent des taxes et pratiquent la sorcellerie. Pour chaque culture un tableau permet de définir l'occupation des parents du personnage et par conséquent l'éducation qu'il a reçu, en termes de jeu les compétences dans lesquelles il bénéficie d'un début d'expérience.

A ce propos d'ailleurs, comment s'effectue la progression d'un aventurier ? Grâce à un système simple qui a l'avantage de récompenser toutes les actions des joueurs : chaque jet de dé réussi sous une compétence (les talents sont exprimés en pourcentages) en situation de stress est noté et à la fin de l'aventure il est possible de progresser dans les compétences utilisées avec bonheur. Il est aussi permis d'augmenter les talents ainsi que les caractéristiques par l'entraînement et par l'étude.

COURAGE, FUYONS

Inévitablement le moment viendra où votre personnage se sera fourrer dans un tel pétrin qu'il n'aura plus qu'une issue : l'affrontement direct. Les combats sont une part essentielle des JdR et souvent un excellent test pour le système de jeu en général. C'est à ce moment là que l'on sent dans RuneQuest le parti-pris de "réalisme" des auteurs qui ont refusé toute inflation des pouvoirs pour garder une mesure humaine aux personnages. Ceux-ci ont entre douze et quinze points de vie en moyenne, répartis dans tout le corps (localisation des coups) et quand on sait qu'une bête épée large inflige 1d8 +1 points de dommages... on comprend que les violents ne fassent pas de vieux os.

Ceci dit les procédures de combat sont très étudiées et très réalistes. Au cours d'un round de mêlée (12 secondes) un aventurier peut entreprendre n'importe quoi, mais à son rang d'action, le rang d'action étant une abstraction tenant compte de la dextérité et de la taille d'un personnage afin de déterminer précisément à quel moment du round il agit. En combat il est possible dans le même round de porter une attaque et d'en parer une ou de l'esquiver. Mais on peut aussi tenter d'étourdir ou de maîtriser un adversaire, combattre au corps à corps, désarmer ou briser l'arme de son opposant,... Les situations de combat sont ainsi d'une richesse absente de la plupart des autres jeux.

Les dommages infligés sont bien évidemment partiellement absorbés par les armures mais attention aux coups critiques : particulièrement réussis ils

signifient souvent la perte d'un bras, d'une jambe ou causent une blessure mortelle.
Un court chapitre détaille les dangers de tous les jours de la vie d'un aventurier : les chutes, la noyade et les maladies qui dans RuneQuest ne relèvent pas du folklore mais de la triste réalité.

QUELLE MAGIE ?

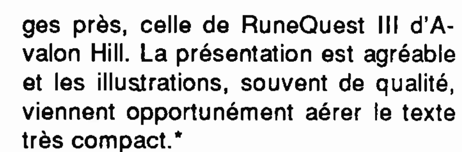
RuneQuest se distingue en cela des autres jeux médiévaux fantastiques que tous les personnages, absolument tous, lancent des sorts. Ainsi même si vous choisissez d'incarner un barbare velu qui s'exprime plus souvent à l'aide de son 17 en force que de son 8 en intelligence, vous aurez tout de même le plaisir de pouvoir griller la moustache de vos adversaires.
Il existe trois types de magie qui sont basés sur une philosophie et des mécanismes différents.
La *magie de l'esprit* tout d'abord est la plus facile à utiliser et la plus répandue, surtout parmi les primitifs et les nomades. Elle repose sur l'utilisation d'esprits de sorts ; c'est une magie très fonctionnelle et très utile en cas de combats.
La *magie divine* est beaucoup plus puissante. Elle est surtout pratiquée par les barbares et les civilisés. Pour obtenir des sortilèges de magie divine qui sont envoyés par les dieux eux-mêmes, il faut être l'initié d'une divinité (croyant pratiquant en quelque sorte) et être prêt à prendre sa défense le cas échéant. Les sorts de magie divine sont plus difficiles à obtenir.
Enfin la *sorcellerie* est pratiquée par une minorité de civilisés. C'est sans doute lorsqu'on la maitrise bien (mais la voie est longue) la forme de magie la plus puissante et aussi la plus souple. Tout est modulable : la durée des sorts, leur intensité, leur portée,...
Il est tout à fait possible de passer d'une magie à une autre (mais est ce crédible pour les personnages ?) ou de manier la magie de l'esprit et la magie divine. Cette dernière est cependant incompatible avec la sorcellerie. Il existe aussi une magie rituelle commune aux trois types qui est pratiquée lors des invocations et des enchantements.

CREATURES ET CHAOS

Vous ne retrouverez pas certaines créatures comme les orques et les Gobelins qu'on est habitué à voir trainer dans tous les jeux, car le bestiaire de RuneQuest est issu de Glorantha, un monde avec ses créatures bien particulières.
Le chaos (pas le même que dans *Stormbringer*) a perverti nombre de créatures qui sont condamnées à jouer leur rôle de monstres : ainsi les abominables *Broos* à tête de chèvres qui se complaisent dans le viol et les maladies, les *Trolls des cavernes*, ces brutes sans cervelle, les *Vomieuvres*, etc...
D'autres races au contraire sont intelligentes et il est même possible de les jouer : les *Nains*, les *Elfes*, les *Canards* (oui, oui, vous avez bien lus : Canards) les *Centaures*, les *Trolls* ; la version française oublie les *Ogres* et les *Babouins*.

VF

Justement parlons-en de cette version française. La traduction que nous livre Oriflam est, à une quarantaine de pages près, celle de RuneQuest III d'Avalon Hill. La présentation est agréable et les illustrations, souvent de qualité, viennent opportunément aérer le texte très compact.*
Cependant le fait le plus important est qu'Oriflam ait choisi de privilégier *Glorantha alors que la version anglaise* était plus générale. Le monde de Glorantha était au centre de Runequest II et il est repris dans la VF, représentant le dernier quart du livret. En plus d'une carte, vous apprendrez tout sur la mythologie de Glorantha, sur la lutte contre le chaos... mais le plus utile reste la description du culte d'*Orlanth*, le dieu des tempêtes et chef du conseil des dieux qui est un exemple fort utile pour comprendre l'importance des dieux dans RuneQuest et créer son propre panthéon.





A part cela les informations fournis sur Glorantha sont insuffisantes pour que ce monde devienne facilement utilisable et il n'y a donc plus qu'à souhaiter la parution prochaine de suppléments exhausifs.
La VF propose aussi un scénario, *l'escorte*, une aventure classique sur le thème de... l'escorte qui souffre de deux gros défauts : la succession sans raison logique d'événements ; et le fait qu'on ne saurait considérer ce scénario comme spécialement conçu pour les débutants. Heureusement Graal pense à vous et vous trouverez dans ce numéro une aventure écrite dans cette optique.
Les quelques petits défauts que j'ai pu évoquer au long de cette présentation ne doivent pas vous faire passer à côté de ce jeu qui est l'un (certains disent le) des JdR les plus réussis et agréables à jouer grâce à la grande souplesse du système de jeu qui permet d'allier sophistication et fluidité.

Eric Usher



Fiche technique
- Créateurs : Greg Stafford, Steve Perrin et l'équipe Chaosium. Trois versions sont parues à ce jour : la première, RuneQuest II axé sur le monde de Glorantha, et RuneQuest III édité par Avalon Hill et par Games Workshop. La traduction française est une version de RQ III.
- Editeur français : Oriflam.
- Jouabilité : débutants confirmés à vieux routiers.
- Prix : 230 F environ.
- Matériel fourni : un livre de règles, un cahier d'aides de jeu, une carte de Glorantha, pas de dés (dommage).

* Une page entière a été omise entre les p. 28 et 29.
Un errata est paru dans Graal n° 4.

Ce jeu de plateau, édité par GAMES WORKSHOP, a été créé par Stephen HAND, fan des histoires d'horreur et "afficionado" du célèbre Comte Dracula. Effectivement, le jeu met en scène le célèbrissime Comte, plusieurs années après son échec à Londres, vaincu par le Professeur Van Helsing et d'autres chasseurs de vampires, Dracula a préparé sa revanche. Il doit agir avec discrétion ; il a échappé à la mort par miracle lors de la première confrontation, la seconde rencontre doit donc être couronnée de succès. Malheureusement, malgré ses efforts, la rumeur de son retour est parvenue aux oreilles du Professeur Van Helsing, de Lord Godalming et du Docteur Seward, qui se remettent en chasse...



La boîte de jeu offre à l'acheteur des éléments de qualité, comme d'habitude avec les produits *GAMES WORKSHOP*. La carte de l'Europe s'assemble sans difficultés et dépeint dans un style gothique du meilleur effet, les principales villes de cette époque, depuis Athènes jusqu'à Dublin. Des figurines en plomb représentent agréablement le vampire et les chasseurs, et les pions et cartes de jeu sont clairs et faciles à manipuler.

Puis l'on découvre les éléments qui font l'originalité de ce jeu : un écran (eh oui ! comme pour les jeux de rôle !) donnant de nombreuses indications sur les composantes du jeu et un tableau de déplacement secret, réservé à Dracula, où sont représentées toutes les villes de la carte. Les règles, enfin, sont clairement exposées, et facilement acquises.

En effet le mécanisme du jeu est très simple : les chasseurs se déplacent sur la carte par route, par train ou par bateau entre les villes, fouillant celles- ci à leur arrivée, pour y découvrir les rencontres préparées par le vampire, la rumeur locale , pleine d'histoire de loups, de chauve souris, et d'étranger blafard au regard inquiétant ou, pourquoi pas, le Comte lui-même, caché dans les sombres recoins de la ville. Celui-ci se déplace en secret, protégé par l'écran de jeu, il effectue ses mouvements sur le tableau des déplacements secrets, et ne se dévoile que pour attaquer un chasseur ou lorsque l'un d'entre eux le découvre. Son but est de posséder six vampires, qu'il place lui même sur son tableau secret au cours de ses déplacements. Ces vampires sont obtenus parmi les 5 pions rencontrés que Dracula possède et qui vont du brouillard nauséabond au tzigane agressif, en passant par la peste ou les rats. Ces pions sont renouvelés à partir d'un "réservoir" où ils sont tous mélangés au début du jeu. Les vampires peuvent être découverts par les chasseurs et doivent être détruits grâce à des armes particulières (crucifix, pieu,...) que les chasseurs récupèrent dans les villes ou ils passent. Enfin, des cartes d'évènements variés, prises à la place des armes peuvent fournir aux chasseurs (ou à Dracula !) des occasions inespérées ou des possibilités à exploiter.

Le jeu est fort bien construit et se déroule avec rapidité. Les mécanismes sont facilement assimilés et le système fonctionne sans autre éléments aléatoires que le tirage des cartes d'évènements. Le choix des mouvements du Comte dépend de sa situation par rapport au chasseur, et une fois qu'il a été repéré, il lui est très difficile de se débarrasser des humains qui le pourchassent. D'un autre côté, les chasseurs axés sur la poursuite du Comte, ne doivent pas perdre de vue que celui-ci gagne aussitôt que ses six autres vampires sont sur la carte. Comme ils ne peuvent connaitre le nombre exact de vampires possédés et placés par le Comte, il leur faut aussi se consacrer à la destruction de ceux qui ont été découverts, car même aux abois, Dracula peut gagner la partie en plaçant son dernier vampire...

Les combats se déroulent soit entre les agents placés par le Vampire et les chasseurs, soit entre le Comte lui même et ses poursuivants. La nuit, Dracula est puissant, et le combat a de fortes chances de se terminer avec un chasseur mordu. A la prochaine morsure, il rejoindra les rangs des morts-vivants pour servir Dracula. Par contre le jour, les options de combat du Vampire sont très limitées, et celui-ci a de fortes chances de devoir fuir rapidement, s'il veut éviter d'être "tué". Le système de combat oppose les techniques de chaque adversaire (crucifix contre morsure, revolver contre hypnose, pieu contre force surhumaine,...), le résultat final étant déterminé par une initiative, tirée aux dés. Le combat se déroule en rounds successifs, et le choix des techniques ainsi que leur disponibilité est déterminant pour son issue.

L'ensemble donne un jeu agréable à jouer, une partie durant 1h30 environ, le jeu étant accessible à tous les anglophones avertis, et pouvant se jouer aussi bien à 2 joueurs qu'à 3 ou 4. Il ne reste plus qu'à espérer qu'une prochaine traduction permettra de rendre ce jeu accessible aux francophones que nous sommes. L'originalité du système est tout à fait adapté au thème, et, même si le début de partie n'est pas toujours gratifiant pour les chasseurs, Dracula doit jouer serré dès qu'il est repéré pour échapper aux raids incessants de ses tourmenteurs...

Didier Monin

croisades



Vivre d'amour et d'eau fraiche

Il est conseillé de bien lire le scénario dans sa totalité avant de commencer le placement durant lequel les règles spéciales peuvent influer. *Durée de jeu : 2H maximum.*

L'HISTOIRE

Le 4 juillet 1187, à HATTIN, Saladin écrase les chrétiens. Le soleil se lève sur le déchirant spectacle des cadavres à perte de vue...
La vie a abandonné ces corps venus de la chrétienté, d'Egypte, de Syrie : arabes, italiens, allemands, français, anglais !
Pour d'autres, commence une longue captivité dans les geôles mamelouks au terme d'un long voyage jusqu'en Egypte parfois. En effet, dès le lendemain matin, les cavaliers arabes ont ratissé large autour du champ de bataille, traquant des groupes de fuyards hagards privés de leur chef, de moral et surtout d'eau.
Nous allons essayer de retracer l'histoire d'une belle évasion.

Le héros est le sergent LLEWELLYN. L'homme a réussi à échapper à la capture tout le jour durant. Caché non loin d'une oasis, il surveille le camp arabe qui s'y trouve et s'installe : son intérêt se porte surtout sur la chaîne de prisonniers qui sont parqués là. Son plan est arrêté : à la faveur de la nuit il va tenter de les libérer en douceur, faire des réserves d'eau et disparaître...

LES CAMPS EN PRESENCE

Les sarrazins
- Les chefs : As-salih (cavalier lourd)
- Les six bédouins
- Les dix piquiers fatimides

Les croisés
- Le sergent Llewellyn
- les prisonniers : - libérés et armés:

Ivor (pa)	Fursa (H)
Dylan (pa)	Gareth (P)
Morris (pa)	Cliff (V)
Jasper (pa)	Shawn (V)
Will'in (pa)	Hayden (P)
Gawain (pa)	Arnold (P)
David (pa)	Stori (P)
Geoffry (pa)	Aki (P)

note : pa pour paysan
p pour piquier
V pour voulguier
H pour hallebardier

Les cartes :

	C	4
b :1	le camp	l'oasis d : 3
	a	2

REGLES SPECIALES

1 - Chaque croisé est représenté par deux personnages, un paysan et un homme d'armes selon qu'il est armé ou non. EXEMPLE : le paysan Dylan n'est autre que le piquier Gareth quand il est désarmé.
2 - Pour détacher la corde qui lie deux personnages, il suffit d'être adjacent à ceux-ci durant un tour sans être engagé.
3 - Remplir une outre d'eau prend deux tours complets. Il suffit pour cela d'être adjacent au trou d'eau sans être engagé.
4 - Le sergent ou un croisé est repéré dans trois cas :
- une patrouille passe à deux hexagones de la chaîne de prisonniers et celle-ci est modifiée (corde coupée, manquants...). L'alerte est automatique.
- un croisé se trouve à 5 hex d'un ennemi réveillé (les 3 gardes et les chevaux), ou bien à 2 hex d'un ennemi endormi : l'alerte est donnée sur un 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 au d10.
- Un croisé attaque un sarrazin ou un cheval : alerte automatique.
5 - Un personnage endormi est considéré assommé ("stun").
6 - un bédouin sitôt réveillé se rue sur son bien le plus précieux : son cheval. S'il est perdu, alors il tuera (ou essayera) de tuer le responsable de cette perte.
7 - Les bédouins peuvent monter sur leur monture à partir de n'importe lequel des hexagones entourant celle-ci pour simuler maniabilité et vivacité.

POSITION DE DEPART ET DEBUT DE L'ACTION

Les sarrazins : Ismail (bedouin) dans un palmier, les chevaux (au nombre de 8) dans les hautes herbes du bosquet des palmiers.
Les chefs (Al-ashraf, Taki, As salih) dans les tentes rondes (endormis).
Dans les tentes regroupant 4 hexagones nous trouverons respectivement : 4 piquiers fatimides / 4 piquiers fatimides / 4 bedouins (endormis).
Deux piquiers fatimides patrouillent autour du camp (Hashimi et Jamil) : ils empruntent le fossé ou bien les arbres intérieurs qui protègent le campement.
Les croisés : Sergent Llewellyn se trouve caché dans l'arbre correspondant aux colonnes V, W, X. Les prisonniers forment une chaîne composée pour l'instant de paysans (sensés représenter des hommes d'armes désarmés). De plus, tant qu'ils ne sont pas détachés, on les considèrera comme étant assommés ('stun'). Cette chaîne courre en contrebas du camp (hex V19, U19, T18, S19, R18, Q18, P18, O18).
Au départ, seuls le sergent et les patrouilles bougent (vitesse : 6 hex/t).
Dès que le sergent ou un croisé libéré est repéré, on procède comme suit ; le compteur de tour est en marche :
- tour 1 : le joueur croisé joue
seuls les patrouilles et Ismail peuvent agir
- tour 2 : cette fois les bedouins jouent aussi
- tour 3 : tous les personnages peuvent agir
- tour 10 :du camp proche arrivent des renforts sarrazins capturant tout croisé se trouvant sur la carte

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les croisés doivent disparaîtrent dans la nuit avec le plus d'atouts possibles, il vient donc :
- Pour chaque personnage sorti par les côtés D et 2 :
- non-armé, sans eau : 2 pts
- armé ou avec de l'eau : 3 pts
- armé et avec de l'eau : 5 pts
- pour chaque cheval tué : 2 pts

Si le joueur croisé totalise 26 pts, il remporte la victoire, dans le cas contraire elle revient au joueur sarrazin.

Julien Caporal







Fiche technique
Un jeu de chez West End Games.
Combat aéromobile dans les années 1980-1990 (publié en 1985).
2 cartes 86 x 56
12 pages de règles (règles de base-scénarios)
28 pages de règles (règles avancées, notes...)
4 aides de jeu 21 x 29,7
1 dé 20 faces - 400 pions
1 casier de rangement des pions.
Prix : 200 F environ

Ce jeu est né de la doctrine Airland Battle 2000 qui voit consacré l'usage d'armes de sophistication croissante et, en particulier, l'hélicoptère. Cette simulation permet en quelque sorte de se faire son opinion quant à la valeur d'une fronde hypersophistiquée contre un Goliath hypercuirassé.
L'un des grands attraits de ce Wargame est la polyvalence de ses pièces qui permet d'exploiter la richesse de la liste des matériels décrits. Cela, ajouté à un système de jeu conférant à l'action rapidité et intensité, fait d'Air Cav - et de ses scénarios - un jeu très renouvelé.

LE MATERIEL
En ce qui concerne la boîte en elle-même, on y trouve deux cartes : l'une représentant un cadre européen (collines, bois et villages) situé en Allemagne, l'autre carte permettant de situer l'action au Proche Orient (sur des terrains que l'on trouve au Golan, voire en Iran). Les nations dont le jeu présente un large échantillon des matériels sont l'U.R.S.S. et la Syrie d'une part, les U.S.A., la R.F.A., la Grande- Bretagne et Israël d'autre part.
Le livret inventorie une dizaine de situations tactiques - sur l'une ou l'autre des cartes - depuis l'affrontement de deux colonnes blindées en mouvement avec appui-feu d'hélicoptère - jusqu'à une opération héliportée contre une ligne de défense, en passant par toutes les situations intermédiaires. Néanmoins, on a très vite envie de créer ses propres scénarios selon ses propres modalités.
Les pions se prêtent parfaitement à cette multitude de situations envisageables car un pion (rouge ou bleu) ne représente pas précisément une unité (au contraire de la série *Assault* de GDW ou même *Fire Team* de WEG) mais un type de matériel : char de bataille, transport de troupes, lanceur SAM etc... Ainsi, pour chaque scénario - sa date de déroulement influe naturellement sur le choix des unités disponibles - les joueurs doivent préciser de quel type de chars, d'hélicoptères ils disposeront ainsi que la dotation en armes de leurs squads d'infanterie. Le jeu sait rester mesuré en offrant un choix large mais sans devenir une annexe du Jane's. Ainsi, pour effectuer le choix - qu'il soit dicté par le scénario ou décidé à l'amiable - on dispose de 10 chars différents (M1, T-72, Léopard, Challenger...), de 26 hélicoptères différents (de la Gazelle au Chinook en passant par l'Apache ou le Mi-28)... Bref, hormis quelques matériels récents comme le T-80, le Missile Apilas, le jeu offre un éventail complet des matériels mis en oeuvre actuellement, en fait d'ici la fin de la décennie.
Cette absence de pions précisément identifiés comme étant un T-62 ou un M-113 est permise par un système d'aides de jeu original : il en existe un pour l'infanterie, un pour les forces socialistes, un pour les U.S.A.-Israël et le dernier pour les Allemands et les Anglais. Ils sont aisés à utiliser car d'une conception simple :
- au recto se trouvent les matériels terrestres avec dans un premier tableau les véhicules et leurs caractéristiques, dans un deuxième tableau, l'armement de ceux-ci, et dans un troisième, les performances des différentes armes (canons et missile).
- au verso ont été établi les mêmes tableaux, mais pour les hélicoptères.
Ainsi, on a sous la main, en quelques secondes, l'ensemble des renseignements nécessaires en ce qui concerne ses unités durant la partie. On peut éventuellement regretter l'absence de toute illustration, mais enfin les enragés peuvent trouver des livres ou utiliser les "Véhicules Guide" de *Twilight 2000.*
En ce qui concerne l'infanterie, présente sous la forme des Squads, l'aide de jeu qui lui est consacrée détaille l'armement de ceux-ci : en fin de combat, il peut s'avérer crucial pour détruire le dernier char adverse ou abattre l'ultime hélicoptère ennemi... Mais il n'y a rien de comparable avec la pré-

cision de *Squad Leader* en ce qui concerne l'infanterie !

LES COMBATS

Le système de jeu d'Air Cav est servi par la brièveté de ses règles : une vingtaine de pages dont huit "de base" rendant le jeu accessible après une demi-heure de lecture. Cela provient de ce qu'elles sont courtes, explicites et réalistes. Pour s'en convaincre, il suffit de se pencher sur le système de jeu et celui d'action.

Le tir sur une cible nécessite, dans le cas du tir direct, que la cible soit à portée et dans une ligne de visée. L'acquisition est alors considérée comme automatique.

La résolution du tir s'opère par, tout d'abord, la détermination d'une "Probabilité de détruire". Cette probabilité s'obtient par une base - lue sur l'aide de jeu, en fonction du type d'armes (7 calibres de canons pour le Pacte, par exemple) et de la portée - modifiée par un certain nombre de facteurs inhérents à la cible : la grosseur de celle-ci, son altitude, s'il s'agit d'un hélicoptère, son mouvement présent et quelques autres. En tout état de cause, en moins de 30 secondes, la probabilité est déterminée, on peut alors résoudre le tir par un seul jet de dé. La simplification a voulu qu'un tir réussi signifie une destruction automatique y compris du ou des squads transporté(s) par l'unité. Certains jeux (*Challenger*) introduisent un jet visant à vérifier que l'obus transperce bien le blindage. On y gagne alors peut-être en réalisme, mais on y perd beaucoup en vitesse !

Le système d'action des unités est individuel, il est le pendant de celui du tir en matière de fluidité. Chaque pion, quel que soit sa nature, se voit allouer 12 points d'initiative (1 point vaut 10 secondes) que le joueur lui fera dépenser durant sa phase d'initiative à des coûts déterminés sur une petite table. Ainsi, un char dépense 2 points pour faire 100 mètres, là où un hélicoptère en dépense 0,5 ; de même le tir, l'envoi de fumigènes sont quantifiés selon l'unité. Mais pour rendre le jeu "interactif", le joueur n'ayant pas l'initiative peut continuer à agir - essentiellement en tirant sur des adversaires qui se seraient découverts ou en évitant leurs obus, et même s'emparer de l'initiative si l'un de ses tirs "en réaction" qui lui coûtent un montant supérieur de points - détruit une unité du joueur ayant l'initiative. Ainsi, le champ de bataille est comme photographié au fur et à mesure que les unités dépensent leurs points : à 4 un char tire, à 8 il explose...

Cette procédure de tir simple et la grande segmentation de l'action donnent au jeu une rapidité et une intensité remarquables. Comme dans la réalité, toute erreur de déplacement est immédiatement sanctionnée par un tir "en réaction" ; l'insécurité du champ de bataille est rendue dans toute son étendue.

Jeu tactique par excellence, Air Cav est une simulation où les tactiques les plus variées, tant en attaque qu'en défense, peuvent être utilisées. Le jeu commençant "en aveugle", la nécessaire coordination des moyens ne peut s'effectuer que par une identification préalable des positions ennemies : l'utilisation de blindés légers et d'hélicoptères de reconnaissance apparaît alors indispensable. La bonne gestion de ses moyens de reconnaissance permet seule l'élaboration d'un plan d'ensemble et peut même faire éviter les coûteux et confus échanges de missiles où les deux camps sont en général perdants !



Mais, comme son nom l'indique, ce jeu est l'occasion de se familiariser avec l'usage des "voilures tournantes" sur le champ de bataille. Ainsi, outre leur mobilité, les hélicoptères disposent d'une puissance de feu certaine, (missiles Hot, Tow, Hellfire ou Spiral, canons de 20 à 30 mm) tout en demeurant très vulnérables (faible blindage). On comprend alors l'utilité des Pop-Ups, manoeuvres permettant de s'élever au-dessus d'un obstacle (bois, crête) pour tirer un missile et se rabaisser immédiatement après. Notons que les missiles SAM (Stinger, SA-7 et 14, Blowpipe) sont prévus ainsi que leurs contremesures (elles, plus ou moins efficaces : l'Afghanistan n'est pas loin!)

La composante terrestre du jeu n'est pas moins importante - y compris numériquement - et fine : la différenciation des procédés de guidage (fil, laser) et de contrôle du feu, la prise en compte de la météo (le laser y est sensible) ou de la nuit (qui voit alors surgir une imposante batterie d'équipements de vision nocturne) sont autant d'éléments supplémentaires renouvelant un scénario.

L'artillerie peut être mise en action (en appui-feu et en tir direct) grâce à un système simple d'hexagones affectés et de dispersion éventuelle du tir.

Il ne manque guère que les mines et le génie - ainsi que le combat NBO pour rendre *Air Cav* quasiment complet !

Wargame toujours renouvelé - outre ses propres scénarios on peut faire ses propres cartes - la rapidité des parties - 4 heures en moyenne - permet d'y jouer souvent.

Proprement indispensable pour les joueurs de Twilight 2000 qui veulent faire "grand", son prix, somme toute modique, le rend par ailleurs encore plus attractif !



AIR CAV



Choc à Ebensbach

Des éléments de la Bundeswehr se replient après de durs combats. Ils sont poursuivis par une avant-garde de la 3ème Choc soviétique dont l'objectif est de s'emparer d'un pont à *Ebensbach* tout en détruisant un maximum d'unités allemandes.
Carte : Europe...
L'action débute alors que des Léopards et des Marders de la Panzer Grenadier se remettent en marche après une réparation sommaire du char du chef de compagnie, au moment même où des Spetsnaz héliportés par Mi-8 s'installent entre ces blindés et les éléments tenant Ebensbach.

U.R.S.S.

Spetsnaz
- 2 Mi-8 en 1650 (ou alentour) ou en 2447 (id.)
4 Squads INF débarqués dont 1 SA-7, 1 AT-4 (pourvus de 6 coups) TEAM.
- 2 Mi-8 aux alentours de 3127
mêmes forces.
- Les Mi-8 ne doivent pas pouvoir être abattus.

3ème Choc
rentrant par la RT 52 hex 3808 à 4803.
- 1 T-72 et BMP "SHU" : QG de la compagnie,
- 1 peloton de 4 T-62
- 1 peloton de 4 T-72
- 2 ZSU-23
- 3 BRDM Recondo
- 5 BMP-1981 (leurs AT-5 ont 3 missiles chacun)
- 5 squads INF dont 1 SA-7
- à partir du D6ème tour : appui de 6 x 152 mm.

BUNDESWEHR

- 1 vol de 2 Bö 105 P (6 hot chacuns) au 2 + D6ème tour entrent par le bord sud de la carte (hex 1043 à 4853).

Colonne
- 5 Léopards A2
- 2 Marders "A" (pourvus d'un Milan et de 3 missiles chacun
2 Squads INF
- 1 Marder (sans ATGW)
1 Squad INF (dont TEAM Milan et 2 coups)
- 2 Luchs
- 1 TPZ-1 (une jeep avec 7.62 MG)
- 1 pion APC représentant un M-113 équipé pour la réparation sur le champ de bataille.
- La colonne est déployée sur la Rt 30 (Luchs à 10 hexs autour) sur hexs 1310 à 1813.

A Ebensbach
- 1 Gepard
- 2 Squads INF
- 2 Marders (sans ATGW)
2 Squads INF (dont 1 team 81 Mortier et 20 obus).



CONDITIONS DE VICTOIRE

- Les soviétiques doivent arriver à 4 hexs d'Ebensbach (sauf les Spetsnaz).
- Le BMP-Shu est un véhicule BMP de commandement, sans armes et bardé d'antennes. Sa destruction rend le GMO soviétique inopérant pour 2 tours (cf. règles 12.2) et suspend l'appui-feu.
- Les blindés allemands doivent quitter la carte par le bord sud.
- Les ponts en 2226 et 2233, 3931 sont détruits (la route est donc impraticable).
- Si un pont reste dégagé de tout tir soviétique (les 152 ne peuvent tirer que si l'hex est observé - 15.42) pendant 7 tours consécutifs, considérez que le génie allemand parvient à le détruire (rideaux de fumée possibles).
- Les soviétiques ont +1 au jet d'événements (17.3).

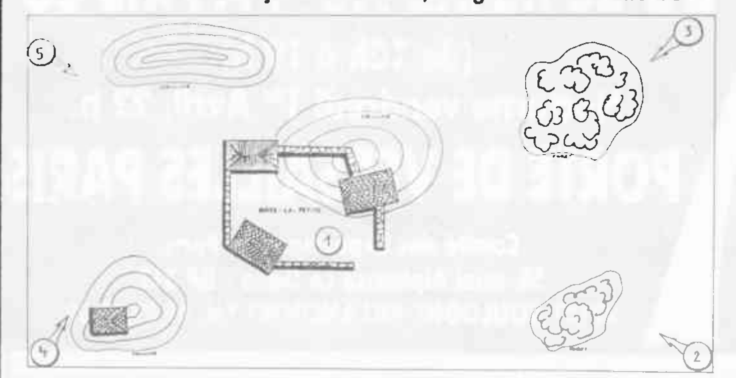
WARHAMMER

LA SECONDE BATAILLE DE BREE



PRELIMINAIRES

PIPIN, légendaire compagnon du Porteur de l'Anneau coule des jours paisibles dans la Comté. Hélas un beau matin, un paysan l'avertit qu'une petite armée de pillards avance à marche forcée vers l'insouciante Comté. Le malheureux hobbit se rappelant les jours maudits de la quête de l'Anneau, retrouve tout son courage pour ré-endosser son armure et décide d'organiser la défense de sa si belle région. Les volontaires ne sont pas bien nombreux, pourtant Pipin n'hésite pas à se porter à la rencontre de l'ennemi. Bree-La-Petite, un petit hameau situé sur la route des envahisseurs est fortifié de murets. Il faut réussir à tenir en attendant que des renforts demandés aux belles-gens, les elfes d'Elrond, viennent à la rescousse. Heureusement pour les hobbits, un groupe d'elfes est en route vers les Havres Gris quand Pipin envoie son messager ; sitôt prévenus du danger que court la Comté, ils accélèrent l'allure pour prêter main-forte aux Petites Gens, dont les elfes sont les éternels débiteurs depuis l'affaire de l'Anneau. ELRINDELL et son épouse IRWEN les dirigent avec tant d'ardeur que bientôt les maisons sont en vue, les hobbits poussent des cris de joie en voyant leurs amis apparaître. Pourtant, Pipin les voit se mettre en position de bataille, que ce passe-t-il donc ? Il tourne la tête anxieux pour réaliser que l'ennemi est là lui aussi, nombreux et bien armé, disposant même de machines de guerre ; est-ce donc le retour des jours obscurs, la guerre va-t-elle reprendre ?



En fait, les pillards sont commandés par ULK-The-Beurk, un demi-orque qui a connu la Comté autrefois, du temps de Saroumane. Il avait pu apprécier cette région avant d'en être chassé par FRODON et ses amis. Depuis lors, il rêvait de revenir en force pour conquérir ce petit royaume. Après de longues aventures, Ulk s'imposa au sein d'une tribu de demi-orques, les convainquit de se joindre à son projet, et obtint l'aide de mercenaires. Comme il savait qu'il rencontrerait de la résistance, il pensa même à construire une catapulte, on n'est jamais trop prudent. Aujourd'hui son rêve va prendre réalité... Mais que font là ces elfes, ces créatures puantes ? Qui les a averti ? Le combat va être plus âpre qu'il ne le pensait.

Mais pourquoi ne pas pimenter les choses déjà compliquées pour les rendre encore plus complexes, doivent penser les Forces Maléfiques ! En effet quelques jours auparavant, un groupe de raiders venant du nord a réussi à surprendre l'incessante surveillance des Dunedains, et à franchir leurs lignes pour s'enfoncer vers la Comté afin de détruire la race maudite des semi-hommes, qui a eu l'audace d'être responsable de la défaite de Sauron, l'incomparable esprit du mal. BRAGOR-La-Brute était son lieutenant et n'a pas oublié. Aujourd'hui il sait que l'heure de la vengeance approche. Pourtant son passage n'est pas resté inaperçu, et une patrouille des veilleurs du nord ayant retrouvé ses traces, la poursuite s'est immédiatement engagée avant qu'il ne soit trop tard. HAYAT- Le-Vaillant n'a pas eu le temps d'attendre des renforts car la menace parait trop importante, l'ennemi se dirige vers la région protégée des hobbits, alliés du grand roi Aragorn. Il faut faire vite, quitte à perdre la vie pour garder l'honneur.

REGLES SPECIALES

Les hobbits sont déjà sur la table quand entrent les elfes suivis des demi-orques. Un tour après les dunedains et les raiders arrivent aussi.

Les mercenaires d'Ulk n'accepteront de se battre que si ce dernier est à portée de vue. Mais s'il est tué, ils changent de camp, les humains s'alliant "spontanément" aux dunedains, et les orques tout aussi "spontanément" aux raiders. A quatre joueurs, les dunedains et les elfes jouent à tour de rôle les hobbits, mais sans pouvoir les faire sortir de Bree. A 3 joueurs, l'un d'eux prend tous les "bons", ou tous les "mauvais". A 2 joueurs, l'un prend les "bons", l'autre les "mauvais". Dans tous les cas les hobbits, les elfes et les dunedains se considèrent alliés, comme les raiders avec les demi-orques.

LES FORCES EN PRESENCE

Les hobbits

Ils sont tous dans l'enceinte de Bree-La-Petite, en 1. Exceptionnellement, parce qu'ils sont très motivés, ils ne sont pas sujets à l'alcoolisme. Pipin est un héros mineur en armure de plaque, avec bouclier et armé d'un arc et d'une épée magique "double dommage". Les autres Hobbits sont formés en deux régiments de 12 : dans l'un ils sont équipés de frondes et d'épées, dans l'autre d'arcs et d'épées.

Les elfes

Ils arrivent en 2, avec à leur tête Elrindell, héros mineur en cotte de maille, équipé de l'arc elfique, du bouclier et d'une épée. Le reste est formé en un régiment de 12, dont un champion et un musicien, tous en maille, avec bouclier, épée et arc elfique. La magicienne Irwen qui les accompagne est Elémentaliste de niveau 2 avec 16 PC, est armée d'une dague magique "attaques multiples", et a en tête les sorts suivants : Aveuglement, Incendie, Zone de fermeté.

Les dunedains

Ces hommes issus d'une lignée prestigieuse ont des caractéristiques plus élevées que la normale, celles des champions. Ils rentrent en 3 avec trois régiments de 12, sans armure, mais armés de l'arc, de l'épée et du bouclier. Hayat-Le-Vaillant, le héros mineur qui les dirige a le même équipement.

Les demi-orques

Ulk-The-Beurk, héros mineur en maille, avec bouclier et arme à deux mains, entre en 4 avec deux régiments de 12 demi-orques, dont 1 champion, tous en maille, avec épée et bouclier, 1 catapulte avec 3 servants orques armés de l'épée, et 1 régiment de 20 humains, dont 1 champion et 1 musicien, tous en maille, équipés du bouclier et de l'arme à 2 mains. Les orques d'Ulk ne sont pas sujets à l'Animosité entre eux.



Les raiders

Bragor-La-Brute, héros mineur du chaos pénètre en 5 ; il est équipé comme le régiment des 5 guerriers du chaos de l'armure de plaque, du bouclier ef de l'arme à 2 mains. En plus Bragor a empoisonné son arme d'Humanicide. Il commande aussi à un régiment de 12 orques montés sur loups géants, dont un est un champion, et qui portent la maillle, le bouclier et la lance légère.
Les guerriers du chaos comportent 1 champion.

Michel Gauthey



LES AIGLES

LES CARNETS DU GRENADIER

Waterloo, 18 juin 1815... 14 heures... attaque de la gauche anglaise

HISTORIQUE
Pour emporter la décision *Napoléon* se doit de rejeter l'aile gauche anglaise le plus loin possible pour empêcher sa jonction avec le IVe corps prussien annoncé sur la droite française. Il confie au général *d'Erlon* et à son premier corps cette attaque de front.
Dès le début de l'après-midi, la grande batterie (80 canons) canonne le centre gauche anglais. La brigade *Bylandt* subit de légères pertes et rétrograde sur la deuxième ligne anglaise. A deux heures précise, les quatre divisions du Ier corps se mettent en mouvement. Les divisions *Quiot* et *Donzelot*, ainsi que deux régiments de cuirassiers de la division *Wathier* montent à l'assaut du centre-gauche anglais, tandis que les divisions *Marcognet* et *Durutte* se jettent sur l'aile gauche.
Rapidement, les tirailleurs de *Best* et de *Vincke* sont repoussés ; ce qui permet à l'infanterie française d'assiéger la Haye Sainte et la ferme de la Papelotte. Pendant ce temps les cavaliers de *Wathier* contournent les régiments de ligne et viennent sabrer les bataillons qu'*Ompleda* envoie en renfort.
Pour les anglais, la situation est critique, il est nécessaire de réagir. *Picton* décide de lancer sa cavalerie lourde et ses brigades britanniques de réserve. La contre-attaque est extrèmement violente : l'infanterie de *Pack* et de *Kempt* bouscule *Donzelot* pendant que les dragons de *Somerset* obligent les cuirassiers français à refluer.
Sur la gauche anglaise, les cavaliers de *Vivian* et *Vandeleur* chargent et forcent les régiments de *Durutte* à relacher la pression sur Papelotte.
Le Ier corps, repoussé, remonte vers les hauteurs de Belle-Alliance. Le succès anglais est total, mais va être mis en cause par la mort de *Picton* et la grosse cavalerie qui devient incontrôlable. *Somerset* et *Ponsomby* vont continuer leur charge victorieuse jusque sur les canons de la grande batterie. A ce moment, la cavalerie française contre-attaque. Mitraillées à bout-portant, sabrées sur les flancs, c'est l'écrasement total de ces deux brigades.

FRANCAIS
Général d'ERLON : 15520 hommes ; 2040 cavaliers ; 62 canons.
Infanterie
1e Division : QUIOT ; 8 bataillons
4 régiments de ligne à 2 bataillons de 12 figurines
2e Division : DONZELOT ; 8 bataillons
3 régiments de ligne à 2 bataillons de 12 figurines
1 régiment de léger à 2 bataillons de 14 figurines
3è Division : MARCOGNET ; 8 bataillons
4 régiments de ligne à 2 bataillons de 12 figurines
4è Division : DURUTTE ; 8 Bataillons
4 régiments de ligne à 2 bataillons de 12 figurines

Cavalerie
1e Division : JACQUINOT ; 11 escadrons
1 régiment de hussards à 3 escadrons de 3 figurines
1 régiment de chasseurs à 3 escadrons de 3 figurines
2 régiments de lanciers, l'un à 3 escadrons de 3 figurines, l'autre à 2 escadrons de 4 figurines
2e Brigade de la 13è Division de cavalerie : WATHIER ; 4 escadrons.
2 régiments de cuirassiers à 2 escadrons de 4 figurines

Artillerie
Batteries attachées aux divisions de ligne ;
4 batteries à pieds de la ligne à 4 figurines
1 batterie à cheval de la ligne à 3 figurines.
Réserve d'artillerie du 1er corps ;
1 batterie de réserve à 4 figurines
Eléments de la grande batterie ;
2 batteries à pied de la garde à 4 figurines.

ANGLAIS
Général PICTON : 16480 hommes ; 4600 cavaliers ; 36 canons
Infanterie
8e brigade britannique : KEMPT; 4 bataillons
3 bataillons de ligne à 12 figurines
1 bataillon de rifles à 12 figurines
5è brigade hanovre : VINCKE ; 4 bataillons
4 bataillons de ligne à 14, 14, 14 et 16 figurines
9e brigade britannique : PACK ; 4 bataillons
3 bataillons de highlanders à 10, 12 et 14 figurines
1 bataillon de fusilliers royaux écossais à 14 figurines
4e brigade hanovre : BEST ; 4 bataillons
4 bataillons de ligne à 14, 14, 14 et 16 figurines
2e brigade légère allemande (KGL) : OMPTEDA ; 4 bataillons.
2 bataillons de légère à 8 figurines
2 bataillons de ligne à 8 figurines
3e brigade hollandaise : BIJLANDT ; 5 bataillons
3 bataillons de milice à 10, 12 et 14 figurines
1 bataillon de ligne à 14 figurines
1 bataillon de chasseurs à 16 figurines.

4e brigade hollandaise : SAXE-WEIMAR ; 5 bataillons
2e régiment Nassau : 3 bataillons de ligne à 20 figurines
28e régiment Nassau : 2 bataillons de ligne à 14 et 20 figurines
3 compagnies de chasseurs à 2 figurines

Cavalerie
6e brigade : VANDELEUR ; 9 escadrons
3 régiments de dragons légers anglais dont deux à 3 escadrons de 3 figurines et un à 3 escadrons de 2 figurines.
5e brigade : VIVIAN ; 10 escadrons
1 régiment de hussards allemands (KGL) à 4 escadrons de 3 figurines
2 régiments de hussards anglais à 3 escadrons de 3 figurines.
1e brigade : SOMERSET ; 8 escadrons
2 régiments de "life guards" anglais à 2 escadrons de 4 figurines
1 régiment de dragons de la garde anglais à 2 escadrons de 4 figurines
1 régiment de "households" anglais à 2 escadrons de 4 figurines.
2e brigade : PONSOMBY ; 9 escadrons
3 régiments de dragons lourds anglais à 3 escadrons de 3 figurines

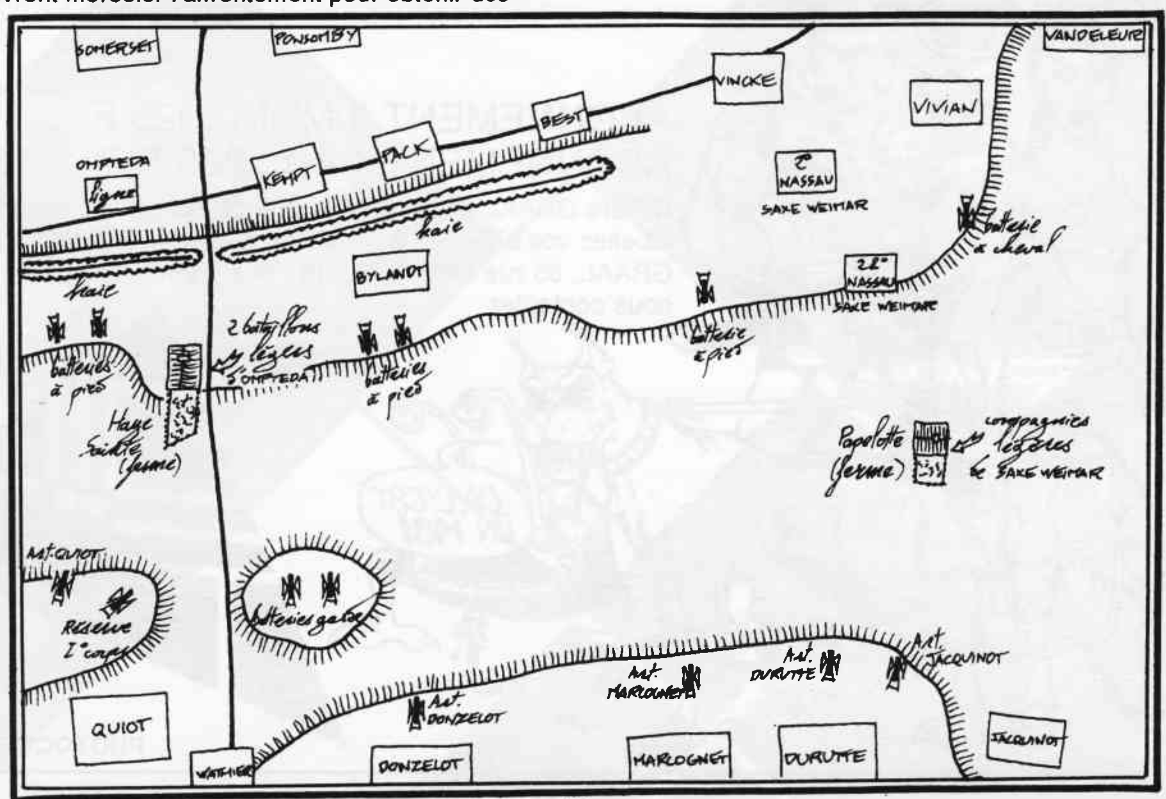
Artillerie
5 batteries à pied de 3 figurines
1 batterie à cheval de 3 figurines.

BUT DU JEU
La partie se joue en 12 tours.
En fin de partie, le joueur qui occupe la Heye sainte marque 300 points, celui qui possède Papelotte 150 points. Ces points sont ajoutés aux pertes de l'adversaire.
Les pertes sont comptées en pourcentage par rapport à l'armée adverse.

AVERTISSEMENT
Il est bien sûr impossible de reproduire totalement l'action avec les pions contenus dans la boîte des Aigles. Les joueurs devront morceler l'affrontement pour obtenir des combats locaux : 5 à 6 bataillons de chaque côté, une douzaine d'escadrons au maximum. Les parties seront ainsi rapides et abordables...

Denis Sauvage





... mais c'est bien sûr !

... mais c'est bien sûr ! est une rubrique destinée à vous aider, vous joueurs, à résoudre les problèmes que vous pouvez rencontrer dans l'interprétation des règles de jeu de rôles. En aucun cas les réponses que nous donnons ont valeur de loi : ce sont de simples suggestions dictées par notre expérience du jeu. Autant que possible, si vous nous posez des questions sur les jeux français, nous essaierons de nous mettre en rapport avec les auteurs. Alors surtout, si un point de règle vous pose problème, n'hésitez pas et écrivez-nous à : Graal, 35 rue Simart 75018 PARIS.

REVE DE DRAGON

*Un haut-rêvant d'Oniros est-il immunisé contre ses **propres** sorts de zone ?*

Citons les règles (Livre du Rêve, p22) : "A moins de réussir un JR, quand il est possible, toutes les créatures situées dans la zone subissent l'effet du sort."

Des magiciens peuvent-ils se rencontrer dans les Terres Médianes du Rêve?

Le voyage dans les TMR, à travers des paysages symboliques, étant une expérience mystique purement personnelle, aucun haut-rêvant ne peut espérer rencontrer l'un de ses pairs dans ces contrées qui lui sont propres.

AD&D

Avec un anneau de "Marche des Ondes", sur quelles matières peut-on marcher ?

Cet anneau permet de progresser sur toute matière liquide (définition : qui tend à couler et n'a pas de forme propre) donc par exemple : la lave (si vous n'avez pas les pieds sensibles), le Pudding Noir (essayez pour voir !), le camembert bien fait, etc. Cependant certaines matières non-liquides au sens propre sont concernées et citées dans la règle (GDM p127).

Le sortilège de "Bouche Magique" permet-il de prononcer des mots de commande d'objets magiques telles les baguettes ?

Etant donné qu'une Bouche Magique ne peut lancer de sorts, on peut être certain que le sortilège contenu dans un mot de commande ne lui est pas prononçable ; d'autre part les objets magiques à mot de commande doivent se trouver dans l'aura d'une créature intelligente pour fonctionner (donc, un perroquet ne peut déclencher une baguette).

RUNEQUEST

Pour une Taille de 20 ou plus le Modificateur au Rang d'Action est de 1 dans le livre et de 0 dans les aides de jeu. Quelle version préférer ?

Celle du livret d'aides de jeu est la seule présente dans les règles en anglais. Il y a donc une erreur de typographie dans le livre français.





Le rassemblement des héros : La vie est ainsi. Imprévisible, surtout pour un héros. Par un extraordinaire tour du destin, tous ces héros que je connaissais depuis longtemps pour avoir vibrer au récit de leurs aventures apparurent soudain, surgissant de nulle part, dans la vieille salle d'arme, la seule encore à peu près en état du château de mon arrière-grand-oncle. Ils apparurent les uns après les autres, comme à la parade, fixant d'un air absent les recoins de la pièce. Il y avait là Conan, Elric, Gandalf, Shéhérazade et tous les autres. Que venaient-ils faire ici ? Je ne le saurai sans doute jamais. Un à un ils disparurent, comme ils étaient venus. Avais-je rêvé ?
Peinture des figurines : Michel Gauthey. Décor : Poly et Stirène

DRUIDES ET Elementalistes

La guerre, si elle fait partie de l'ordre des choses dans le monde des légendes, n'en demeure pas moins une activité la plupart du temps déstabilisante pour la nature. Il est donc exceptionnel que les maîtres des choses de la nature, écologistes avant la lettre, les druides et les adeptes des quatre éléments, acceptent de participer à une bataille rangée. Cependant, lors de circonstances très particulières - la restauration de l'ordre naturel après un long temps de chaos par exemple - ils peuvent néanmoins tenter de s'ingérer dans les affaires de haute politiques. Rappelons-le, cela doit être rarissime.

Voici donc la recette qui vous permettra de jouer en jeu de guerre les druides et les adeptes des quatre éléments. Les tables d'équivalence qui suivent s'appliquent non seulement au jeu "Donjons & Dragons", mais aussi à tous les personnages lanceurs de sorts ayant la même philosophie :

NIVEAU ATTEINT EN DONJONS & DRAGONS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12+
NIVEAU EN JEU DE GUERRE = NOMBRE DE SORTS UTILISABLES	1			2		3		4		5		6	7
NIVEAUX DE SORTS UTILISABLES EN JEU DE GUERRE	I			II			III				IV		V

REMARQUES COMPLETANT LE TABLEAU COMMUNES AUX DRUIDES ET AUX ADEPTES DES QUATRE ELEMENTS

- A chaque niveau de sort correspond une liste que vous trouverez en fin de l'article. Le druide ou l'adepte des quatre éléments (appelons-les les Maîtres) choisit librement ou d'un commun accord avec son adversaire les sorts qu'il est habilité à connaître dans la liste.
- Le nombre de sorts utilisables, c'est-à-dire mémorisables, comprend tous les niveaux de sorts déjà accessibles au Maître : pouvoir mémoriser quatre sorts pour un druide de niveau 4 l'autorise à utiliser des sorts de niveau I, II, III au choix. La faible quantité de sorts retenus s'explique par le fait qu'en bataille, plusieurs sorts identiques doivent être lancés pour avoir un quelconque résultat sur une masse de guerriers. C'est un sort **effectif** qui vous est proposé dans cette table d'équivalence pour ne pas ralentir le jeu.

CARACTERISTIQUES

- Un Maître est représenté par une figurine soclée de la même façon qu'un fantassin sans armure en ordre lâche, LMI (2cm de front sur 3cm de profondeur) dont il subit les mêmes contraintes et performances lors des déplacements excepté qu'il n'est jamais ralenti par un élément de terrain naturel.
- Disposant de quelques sorts individuels pour se protéger, ainsi que d'une résistance peu commune, le Maître est toujours considéré au tir et au combat comme équivalent à un fantassin en armure en ordre lâche, LHI, mais avec bouclier et armé de javelots au tir comme en combat.
- La figurine du Maître a une résistance de 20, c'est à dire qu'elle est éliminée après avoir subi 20 pertes par le tir, le combat ou en jetant des sorts. Elle n'est que blessée et contrainte de quitter le terrain, si le nombre de pertes reçues par le tir ou le combat pendant une période de jeu, et multiplié par le résultat d'un dé à 6 faces normales, est supérieur ou égal aux pertes qu'elle pourrait encore recevoir avant d'être tuée.

Exemple : un Maître vient de recevoir 5 pertes par le tir. Il jette un dé à 6 faces et obtient 3. Ce résultat multiplié par les 5 pertes égal à 15. Comme il lui reste 15 pertes à recevoir avant d'être tué (donc autant que le résultat de la multiplication) il est blessé. Si le dé avait donné 1 ou 2 il serait indemne.

- Le Maître ne peut jamais être général, et reste toujours une figurine indépendante sur le champ de bataille, non incorporée à une unité.
- Son statut est celui d'un combattant irrégulier de classe C de moral.
- Pour chaque Maître de niveau 3 et plus présent dans une armée, ajouter 10 % de points de reconnaissance à la valeur de celle-ci.
- Le coût d'un Maître est de 10 points + 20 points par sort mémorisé. Ex. : un

druide de niveau III ayant 4 sorts et ne possèdant pas d'objet magique vaut 90 points.

CARACTERISTIQUES PARTICULIERES

- Un druide de niveau 4 et plus peut se transformer en animal au lieu de lancer un sort lors de la phase de jeu prévue à cet effet : une fois en apparence animale, il ne peut lancer de sort. Il ne redeviendra humain qu'au moment de la phase de déclaration de sort. Il peut choisir entre LOUP (voir 1° article, les caractéristiques du loup géant), RAPACE (voir dans le futur article consacré aux créatures volantes), OURS (soclage du LI 3cm sur 3cm, vitesse et pénalités de déplacement du LI, résistance au tir et au combat du LHI, armé avec l'équivalent de 2 armes de poing), BUFFLE ou autre quadrupède à cornes (soclage du HCm 2cm sur 4cm, vitesse et pénalités de déplacement du HCm, résistance au tir et au combat du HCm, désorganise les chevaux comme un chameau, armé de l'équivalent du javelot mais ne peut tirer).
- Un adepte des quatre éléments de niveau 4 et plus n'est jamais attaqué par un esprit d'un des quatre éléments (terre, air, feu, eau).
- Un ranger de niveau 3 et plus est druide de niveau 1: Par conséquent, le coût d'un ranger de niveau 3 est de : Figurine de base +35 points car il est un héros (voir GRAAL n°2), +30 points car il est magicien (voir GRAAL n°4), +30 points car il est druide, +20 points par sort utilisé (un de magicien, un de druide).



LE LANCEMENT DES SORTS

Chaque sort est décrit dans la liste ci-après. Pour lancer un sort, la procédure est la suivante :

- un Maître ne lance qu'un sort par période de jeu.
- Les sorts à lancer sont déclarés pendant la phase de déclaration de charge, leurs effets s'appliquent immédiatement après.
- Un Maître ne peut à la fois déclarer une charge et un lancement de sort.
- Un Maître hors de combat, ou en mêlée, ou en désordre ne peut lancer de sort.
- Au moment de la déclaration de lancement de sort, la cible ou l'aire d'effet doit être visible du Maître.
- Tout sort déclaré lancé disparaît de la mémoire du Maître.
- Tout lancement de sort occasionne une perte d'énergie, une fatigue. C'est pourquoi un certain nombre de pertes, variables selon les sorts sont à déduire de la résistance du lanceur au moment de la déclaration de lancement.
- Un sort qui provoquerait assez de pertes pour amener la résistance du mage à 0 ou moins peut être lancé, mais il tue le Maître sur le champ en le désintégrant et en le faisant retourner à l'état de poussière. Il ne pourra être ressuscité.
- Tout corps de troupe ou personnalité subissant des effets négatifs par la magie déduit -2 aux tests de moral par sort l'affectant, et à condition que les manifestations magiques aient été perçues durant la période du test.

Michel Gauthey

SORT	NIVEAU	PORTEE	DUREE	EFFETS DE SORT
ETHER	I	contact	1 tour	La figurine touchée ou le Maître disparait et se rematérialise le tour prochain à 300 pas où elle/il le désire.
SOPORIFIQUE	I	120 pas	1 tour	Un nuage de 10 pas de diamètre endort toute figurine d'humanoï de vivant et tout quadrupède normal ; ils se réveilleront quand une autre figurine arrivera au contact. Ensuite élles se rallient pendant un tour sur place.
TEMPERATURE	I	contact	1 tour	La figurine touchée ou l'adepte est insensible à la chaleur ou au froid.
ANTI-NUAGE	II	600 pas	immédiat	Un nuage magique à portée disparait aussitôt.
BOMBARDEMENT	II	480 pas	immédiat	Equivaut à un tir incendiaire de facteur 3 à 20 figurines.
EVAPORATION	II	480 pas	1 tour	Dans un élément d'eau disparait une surface de 20 x 20 pas ; le terrain mis à sec est difficile pour le déplacement ; une fois remis à niveau le terrain liquide applique normalement ses pénalités.
FOSSE	II	120 pas	1 tour	Création d'un fossé de 20 x 20 pas ; toute créature prise dedans subit les pénalités normales ; quand le fossé disparait, toute créatyure entièrement ou partiellement prise dedans qui ne soit pas d'origine minérale ou démoniaque est détruite.
MUR	II	200 pas	2 tours	Comme pour le druide.
ELEMENTS	III	200 pas	1 tour	Apparition dans l'élément dont il est i[illegible] d'un esprit du feu, de l'air, de l'eau ou de la terre que dirige l'adepte (desc[illegible]ns dans GRAAL n°4, p22).
NUEE MORTELLE	III	120 pas	1 tour	Apparition d'un nuage mortel pour toute créature non-magique ou non-géante ou qui ne soit pas une personnalité de niveau 2 ou + qui pénètre tout ou partie dans cette sphère de 40 pas de rayon.
PASSAGE	III	contact	permanent	Comme pour le druide.
VENT	III	table	2 tours	Comme pour le druide.
DJINN	IV	200 pas	2 tours	Apparition d'un djinn obéissant à l'adepte : soclée 3cm x 3cm ; mouvement au sol du HI sans pénalités, dans l'air d'une créature en vol normal (voir futur article) à vitesse 300 pas ; résistance du SHI ; combat comme un cavalier avec javelot mais ne tire pas. Il peut créer au moment de son apparition, ou lors de la phase de déclaration de sort du tour suivant une tornade d'un rayon de 10 pas et d'une hauteur au choix entre niveau 1 et 3 compris se déplaçant dans la direction voulue pendant un tour à 100 pas et tuant au contact toute créature non-magique et non-géante ou non-personnalité de niveau 2 ou +.
SEPARATION	IV	480 pas	2 tours	Tout élément liquide se sépare en deux laissant un passage difficile affectant le déplacement comme des habitations et qui fait 6cm de large ; la longueur n'excède pas la portée ; en se refermant, l'élément applique ses pénalités normalement.
LANCE-FLAMME	V	individuel	spécial	Tir incendiaire avec facteur 1 contre les troupes à pied, 2 autrement, avec 10 tireurs à 40 pas de portée ; le tir peut s'appliquer n'importe quand dans la période.
LANCE-GLACE	V	individuel	spécial	Mêmes conditions que LANCE-FLAMME mais froid.
NUAGE DE FEU	V	120 pas	1 tour	Apparition d'un nuage de feu de 30 pas de rayon détruisant toute créature non immunisée au feu et incendiant tout combustible.

SORT	NIVEAU	PORTEE	DUREE	EFFETS DU SORT
OBSTACLES	I	300 pas	1 tour	Sur un rayon de 60 pas dans un bois ou un marais, toute créature de taille humaine divise encore par 4 son mouvement, une créature plus grande seulement par 2.
ANTI-MISSILE	I	240 pas	1 tour	Une créature ou le druide lui-même ne peut subir de perte par un tir autre que par fronde ou par l'artillerie durant ce tour.
ARMURE	I	contact	1 tour	La créature affectée retranche un point au facteur de tir ou de combat de ses adversaires non-magiques pendant tout le tour.
BROUILLARD	II	600 pas	1 tour	Apparition d'un brouillard de 20 pas de rayon limitant toute visibilité à 100 pas pour les troupes à l'intérieur, ou à l'entrée du nuage pour les autres.
PASSAGE	II	contact	permanent	Le druide peut creuser un passage de 6cm de large et 30cm de profondeur à travers le sol, les collines ou les murs au fur et à mesure qu'il se déplace ; par la suite le passage est emprunté avec les pénalités de déplacement des habitations.
POISON	II	contact	spécial	La figurine touchée devient soit insensible au poison durant ce tour, soit meurt si le druide lui inflige en mélée au moins une perte ce tour.
TEMPERATURE	II	contact	1 tour	La figurine touchée par le druide est insensible à la chaleur ou au froid.
TEMPETE	II	spécial	1 tour	Le tour qui suit, une tempête s'abat sur un rayon de 150 pas autour du druide Chaque corps de troupe ou figurine isolée subira des pertes équivalentes à un tir de facteur 1 sans aléatoire ni facteur tactique, infligé par autant de tireurs qu'il y a de figurines concernées.
ANTI-MAGIE	III	300 pas	immédiat	Dans la portée du sort, le sort que lance au même moment un mage au choix, ou les effets d'un sort déjà actif sont annulés.
BARRIERE	III	spécial	2 tours	A 30 pas autour du druide aucune créature végétale ne peut passer et celles qui sont prises dedans sont refoulées en désordre vers la bordure.
DESORDRE	III	table	1 tour	Un corps de troupe (ou une personnalité) frappé par ce sort est désorganisé ; il devra rallier le tour prochain si c'est possible, sinon après.
SOIN	III	contact	immédiat	La "monnaie" des pertes d'un corps de troupe (ou de la figurine) contacté est récupérée ; une personnalité blessée est opérationnelle;
VENT	III	table	2 tours	Le vent vient de la direction souhaitée par le druide et souffle fort, ou au contraire s'arrête. Après l'arrêt du sort, les conditions météo redeviennent normales.
BARRAGE	IV	spécial	2 tours	A 40 pas autour du druide aucune créature de chair et de sang non-magique ne peut passer et celles qui seraient prises dans le sort sont repoussées en désordre vers la bordure.
ESPRIT DU FEU	IV	300 pas	2 tours	Apparition à partir d'un incendie d'un esprit du feu que peut diriger le druide (description dans GRAAL n°4, p22).
METEO	IV	spécial	permanent	Le druide décide de la météo pour le reste de la bataille à condition que celle-ci soit compatible avec le climat de la région ; s'applique au coup prochain.
MUR	IV	300 pas	2 tours	Un mur droit infranchissable d'une longueur de 100 pas apparait à l'intérieur de la portée du sort. Il est aussi haut que des habitations.
TRANSPORT	IV	personnel	immédiat	Le druide, s'il est déjà dans un bois, peut se transporter dans un autre bois de son choix ou à un autre point du même élément de terrain.
CHAR	V	40 pas	3 tours	Apparait un char de guerre à deux chevaux avec un conducteur non-armé que dirige le druide ; il se déplace en vol malhabile (voir futur article) à 200 pas et peut rouler comme un char léger ; incendiaire, il enflamme tout élément inflammable au contact et à un bonus de +2 au facteur tactique des chevaux au combat ; le char est détruit en entrant en contact avec l'eau ou dès qu'il subit 20 pertes ; le druide est intouchable dans son char ; si le char est détruit en vol, le druide est tué.
ESPRIT DE LA TERRE	V	160 pas	2 tours	Apparition à partir du sol d'un esprit de la terre que dirige le druide (description dans le GRAAL n°4, p22).
NUEE	V	aucune	1 tour	Devant le socle du druide apparait une marée d'insectes sur un socle de 6 cm x 6cm se déplaçant où il veut à une vitesse de 40 pas sans pénalité de mouvement ; la nuée détruit en un tour de mélée toute créature non-magique rencontrée, traversant le socle des autres, et insensible au moral, destructible uniquement par le feu et l'eau (sauf ruisseau), et désorganisant toute créature à 80 pas qui ne soit pas magique. Après 300 pas de mouvement ou 8 tours la nuée disparait.





CE QU'EST LE JEU DE ROLE

Si vous désirez jouer à ce type de jeu vous allez devoir vous identifier à un personnage que vous aurez construit vous-même. Ce personnage, bâtit d'une part grâce à votre imagination, d'autre part grâce à des données chiffrées, devra évoluer dans un univers fictif (par exemple : un environnement médiéval-fantastique) Ce monde imaginaire aura été conçut par celui que l'on nomme le Maître de Jeu.

Le but du jeu est variable : résoudre une énigme, découvrir un objet disparut depuis des temps immémoriaux, libérer une princesse abandonnée, piller la caravane d'un marchand, etc. ; les possibilités peuvent être multiples. Donc les joueurs seront associés pour vivre ensemble une aventure. Cette histoire consiste principalement en un dialogue entre le Maître de Jeu et les joueurs qui incarnent les personnages qu'ils ont créé.

Toutefois pour diminuer l'importance du Maître de Jeu, il existe des règles à respecter ; lesquelles permettent de réduire en quelque sorte la part de l'arbitraire. De plus, on utilise des dés qui traduiront la chance que pourra avoir un personnage de réussir une action au cours de la partie.

LA PANOPLIE DU PARFAIT JOUEUR DE JEU DE ROLE

Avant de vous expliquer le fonctionnement concret d'une partie, je vais vous décrire le matériel dont l'usage est le plus courant.

En effet, comme lorsque nous jouons au Monopoly, il est nécessaire d'avoir les règles du jeu. C'est une évidence ! Il en existe plusieurs. Vous en avez donc choisi une suivant vos goûts : vous avez un petit faible pour le monde médiéval-fantastique, alors vous aurez opté pour *Donjons et Dragons*, *Rune Quest*... vous préférez les histoires d'espionnage, alors vous aurez jeté votre dévolu sur *James Bond 007*.

De plus, vous aurez besoin d'un outillage approprié. Prenez dans votre attirail scolaire ou dans un tiroir, un crayon de papier, une gomme, des feuilles ou une ardoise, pour prendre des notes, dessiner des plans... Il vous faut également des dés spéciaux à quatre, six, huit, dix, douze et vingt faces (plus rarement trente). En plus des règles complètes, le Maître de Jeu doit avoir un scénario et un écran pour s'isoler des autres joueurs, du moins pour cacher ses notes, ses plans, etc. Vous pouvez utiliser des figurines en plomb qui représentent le personnage joué ; mais ce n'est nullement nécessaire, au contraire les figurines empêchent certains participants néophytes de laisser "vagabonder" leur imagination. Toutefois elles peuvent être utiles lors de la simulation des combats pour connaître sur un plan la situation précise des personnages et leur position face à un adversaire. Si un ennemi lance une flèche, par exemple, il est bon de connaître la position de sa victime pour savoir si la flèche pourra l'atteindre.

Bien sûr, il vous faut aussi une table pour disposer votre matériel, et des chaises pour vous asseoir (si, si !). De plus, je vous conseille de mettre sur la table des boissons pour vous désaltérer (car on parle beaucoup en jouant) et des petits "trucs" à grignoter : la partie sera longue... et il est très agréable de picorer quelques chips quand la situation devient tendue

PERSONNAGES ET JOUEURS

Nous l'avons vu, dans le jeu de rôle il faut distinguer deux catégories de participants, d'une part le Maître de Jeu qui est l'animateur. et l'arbitre de la partie, d'autre part un nombre variable de joueurs, ceux qui vont vivre une aventure. Mais avant de partir pour un monde imaginaire vous allez devoir créer le héros que vous incarnerez.

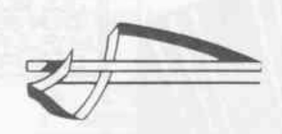
Comme vous êtes novices, l'animateur de la partie pourra vous aider. Lorsque vous serez un joueur confirmé, vous ferez votre personnage tout seul. Le Maître de Jeu va vous remettre une fiche (un formulaire) prise dans la boîte de jeu, ou achetée séparément pour certains jeux. Cette fiche vous aller devoir la remplir. Elle comporte des informations personnelles telles que la race, l'âge, le sexe... En principe ici, c'est vous qui choisissez. Elle vous indique également les caractéristiques de vote personnage, par exemple sa force, sa dextérité... On peut y trouver aussi des talents comme l'agilité, les

connaissances dans tel ou tel domaine, la capacité à communiquer avec autrui, les pouvoirs magiques... Toute cette dernière partie est déterminée aléatoirement (grâce à des jets de dés). De plus, vous devrez choisir des armes, vous munir d'un équipement c'est-à-dire : vêtements, bijoux, argent, porte-bonheur, cheval, mulet, nourriture... Il existe des règles précises à respecter qui diffèrent selon le jeu de rôle que vous pratiquez.

Donc, comme vous avez pu le constater, le tirage au sort (par jets de dés) détermine les atouts et par conséquent les faiblesses de votre héros. Toutefois le Maître de Jeu peut faire des réajustements. Si vous n'êtes pas libre de décider des talents de votre personnage, vous êtes complètement maître de lui créer son histoire personnelle.

Comme nous tous, il doit avoir un passé, donc imaginez lui une vie antérieure au moment où se déroule l'action (milieu familial, enfance, études ou apprentissage, évènements marquants susceptibles d'avoir pu influencer sa vie dans telle ou telle direction, éventuellement les lieux où il a vécut...) Il a également une apparence physique ; pour le décrire vous pouvez vous aider de photographies de magazine, d'acteurs connus... N'omettez pas d'attribuer à votre personnage soit un prénom, nom, soit un sobriquet... Un dernier conseil, n'oubliez jamais que l'histoire personnelle de votre personnage doit être cohérente.

Avant de débuter une partie, il est préférable que vous vous mettiez, si je puis dire, dans la peau du personnage que vous incarnerez. Il va falloir que vous fassiez abstraction de votre personnalité, parfois de vos connaissances pour bien jouer votre rôle (les techniques du vingtième siècle ne sont pas celles du treizième). Si vous jouez un chevalier, par exemple, devenez distant, ayez une âme philosophique, parlez peu mais bien...



"MAIS EN QUOI CONSISTE MON ROLE ?"...

... se demande le futur Maître de Jeu.

Dans une partie, vous serez le seul à tenir cette fonction. Elle peut se diviser en deux temps principaux : avant et pendant la partie.

Avant la partie : c'est vous qui premièrement allez choisir le jeu avec lequel vous jouerez, toutefois il est préférable de vous concerter avec les autres participants avant de vous décider. Après ce choix, vous devrez vous familiariser avec les règles. Je vous conseille d'apprendre les bases sans entrez dans les détails.

Le scénario est primordial puisque les joueurs vont évoluer dans ce monde imaginaire. S'il est ennuyeux, bien vite les joueurs vont se lasser. Alors comme vous êtes néophyte, il est préférable que vous optiez pour un module préfabriqué, en faisant des "retouches" si certains points du scénario ne vous convenaient pas parfaitement. Mais si vous vous sentez l'âme d'un grand scénariste, allez-y : créer votre propre histoire. Imaginez une trame suffisamment précise mais non rigide pour ne pas contraindre les joueurs à aller dans tel endroit s'ils n'en ont pas envie.

De plus, durant la partie c'est vous qui serez l'arbitre. Et enfin, vous jouerez ce que l'on appelle les personnages-non-joués. C'est-à-dire les intervenants autres que les joueurs qui ont un rôle. Lors d'une partie, par exemple, un joueur s'adresse à un commerçant pour acheter un mulet : le marchant sera joué par le maître de jeu - il en est de même pour les monstres, les habitants d'une bourgade, etc...

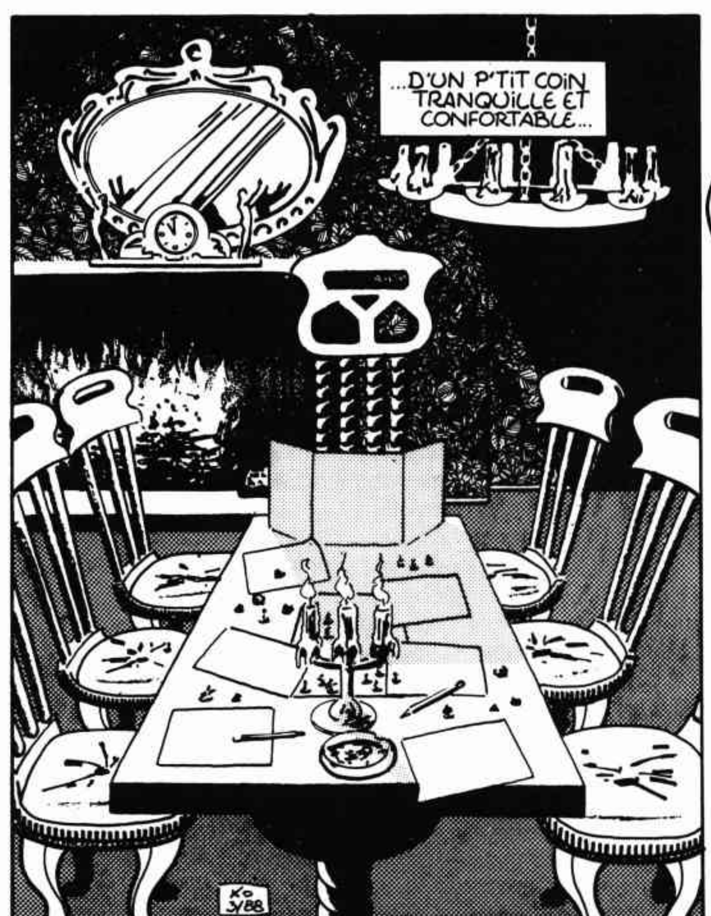
FONCTIONNEMENT CONCRET D'UNE PARTIE

Le Maître de Jeu a donc créé un contexte historique et géographique, de même il a imaginé les objectifs que devront atteindre les joueurs. Il dévoile













le début de l'histoire... les joueurs pensent, dialoguent puis décrivent leurs actions telles que leurs rencontres, leurs déplacements, leurs choix... On dit qu'il est pus simple de comprendre avec l'aide d'un exemple, alors allons-y...

Voici un extrait d'une partie : trois personnages sont présents : un guerrier, *Glorinfeld*, un moine, *Venantius*, et une magicienne, *Ranuncula* ; en plus nous avons le Maître de Jeu.

Le Maître de Jeu : "Vous vous trouvez devant une immense salle carrée ; au mur, des tapisseries avec une imagerie de bestiaire fantastique dans une végétation abondante, et au centre de la pièce, quelque chose qui pourrait ressembler à un tombeau". Ici, le Maître de Jeu forge une ambiance.

Le dialogue s'engage entre les joueurs:

Venantius : " J'ai bien envie d'aller voir de plus près ce soit-disant tombeau".

Ranuncula : "Méfions-nous ! Je pressens un danger." Elle s'adresse au Maître de Jeu : "Je lance un sort de détection de pièges"

Le Maître de Jeu lance les dés pour voir si elle réussit, le nombre obtenu est un pourcentage. Ce dernier est compatible avec celui inscrit sur sa fiche, donc elle a réussit son sort de détection.

Le Maître de Jeu : "Il y a un piège mais tu ne parviens pas à le localiser".

Le moine : "Je m'approche prudemment du tombeau !"

Le guerrier : "Moi, je préfère monter la garde à l'entrée !"

Ranuncula : "Méfiez vous, il y a un traquenard mais mes pouvoirs ne m'indiquent pas quel est sa nature. Pourtant cette tapisserie m'intrigue, elle semble avoir une signification !".

Venantius : "Si on t'écoutait, on ne ferait jamais rien !". Il s'adresse ensuite au Maître de Jeu : "Je suis prêt du tombeau, peux-tu me le décrire ?"

Le Maître de Jeu : "C'est une pierre lisse avec des inscriptions sur une face, tu ne peux en avoir plus."

Le moine : "Est-ce que je peux déchiffrer ces écrits ?"

Le Maître de Jeu : "Non, tu ne comprends pas cette langue."

Venantius : "Je touche le tombeau."

Le Maître de Jeu : "Ta main reste collée au tombeau, tu ne peux pas la retirer ; ta main, ton bras se couvrent de marbrures, ta peau prend une coloration grisâtre ; tu as des difficultés pour respirer, tu as l'impression d'être écrasé dans un étau, tu étouffes, tu es dans l'impossibilité de bouger, ton corps est paralysé, tu as conscience de perdre tes facultés, de changer physiquement, et en quelques minutes tu es pétrifié ! Tu n'es plus un moine curieux, mais une simple statue !

"Ranuncula et Glorinfel, vous avez une impression de malaise. Toute l'imagerie de la tapisserie s'anime, et les bêtes sortent de celle-ci, elles sont en vie et s'approchent de vous !"

Ranuncula : "Je prends mon arc et je me mets en position de tir au cas où les animaux s'approcheraient trop près !"

Glorinfel : "Je dégaine mon épée, je suis furieux, je viens de perdre un ami cher, je suis prêt à occire tous ces monstres !"

Le Maîtrre de Jeu : "Elles vont bondir dans peu de temps sur vous !"

La magicienne : "Je tire une flèche sur la bête la plus proche !"

Le Maître de Jeu : "Lances les dés."

Ranuncula jette les dés. Avec cette règle, si le nombre est supérieur à celui indiqué sur sa fiche pour ce type d'action, ce sera l'échec. Pour la magicienne, c'est une réussite, donc elle lance à nouveau les dés pour savoir quel dégât elle va causer à sa victime.

Le Maître de Jeu : "L'animal s'effondre sous le coup de ta flèche, mais un autre se précipite sur toi..."

Comme vous avez pu le constater, le Maître de Jeu crée une ambiance particulière, qui est ici angoissante lorsque le moine est transformé en pierre. Auparavant le Maître de Jeu avait donné quelques vagues indices (piège, inscription indéchiffrable, description

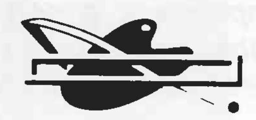
trop succinte du tombeau), en quelque sorte il avait invité le moine à être prudent. Cependant, les joueurs sont complètement libre de faire ce que bon leur semble. Toutefois certains types d'acte sont régis par l'arbitrage des dés (ici : détection de piège, tir de flèche).

QUEL JOUEUR POUR QUEL JEU

L'âge n'a pas de réelle importance puisque les enfants à partir de dix à douze ans jusqu'à des adultes (vétérans de quarante ans) pratiquent le jeu de rôle avec plus ou moins d'assiduité. Que vous soyez collégiens, lycéens, étudiants (en droit, en mathématique, en lettres...) ou que vous soyez dans la vie active, vous pouvez vous embarquer dans une aventure. Le jeu de rôle n'est plus cantonné aux milieux estudiantins anglicistes comme c'était le cas il y a une dizaine d'année.

Les motivations des joueurs sont diverses et variées. Pour certains, le plaisir d'incarner un personnage de science-fiction, de médiéval-fantastique... de s'identifier plus ou moins à leurs héros de livres, de bandes dessinées, de cinéma, est leur préoccupation première. Ils veulent vivre une histoire à l'image de celle que vit leur héros. Ils ne se satisfont plus de vivre l'histoire par l'intermédiaire de la télévision..., ils éprouvent le besoin de prendre en main la destinée de leur héros. Ils découvrent dans ce monde onirique l'exaltation d'incarner pour un temps un espion, un magicien, un personnage de renommée intergalactique...

Pour d'autres, le jeu de rôle est un moyen de réaliser certains de leurs rêves, de leurs fantasmes... Par exemple : disposer de pouvoirs surnaturels, être un personnage de sexe opposé au leur (très difficile à jouer, il ne faut pas tomber dans la caricature.) En résumé, ils deviennent pour un temps une personne qui correspond à leurs rêves les plus profonds ou à l'inverse à ce qu'ils n'aimeraient jamais être.



D'autres apprécient le côté évasion du jeu. Ils n'éprouvent nullement le besoin d'incarner un personnage spécial. Ce qui les intéresse, c'est de s'évader du quotidien, d'oublier les réalités de la vie. Le jeu de rôle leur permet de canaliser leur imagination.

A ces motivations s'ajoutent le plaisir de se retrouver entre copains, de jouer ensemble.

Quant aux Maîtres de Jeu, ils se prennent souvent pour de grands scénaristes. Ils règnent comme des dieux sur leur monde imaginaire. Ne sont-ils pas un peu mégalomanes ?

De plus, les mauvais perdants trouvent ici un type de jeu à leur goût, dans la mesure où on ne peut pas dire qu'il existe des perdants et des gagnants, sauf exception quand le personnage joué meurt... et encore il y a de belles morts.

Il est à noter que le jeu de rôle permet à certains d'exorciser leur timidité (certaines expériences sont faites dans un but thérapeutique), de s'affirmer. Il développe l'imagination, la créativité, ce qui est appréciable dans notre monde où tout nous est fourni prêt à la consommation. Il accroît également le jeu de la communication. Et enfin les perfectionnistes dans le jeu de rôle, acquièrent des connaissances historiques, mythologiques, géographiques.

Christine Cottancin









DES FIGURINES... POURQUOI FAIRE ?



Les figurines sont un complément presqu'indispensable au jeu de rôle, au point de susciter chez quelques pauvres hères une passion dévorante. Une analyse (passionnée) du phénomène.

Benoît au cours d'une convention avait découvert un nouveau type de jeu qu'il ne connaissait pas auparavant. Cela s'appelait "jeu de rôle". Emballé il avait couru s'acheter dans une boutique spécialisée un de ces jeux, et l'avait choisi sur les conseils du vendeur "pas trop compliqué". Aujourd'hui ses potes et lui allaient enfin s'en donner à coeur joie. Ils s'étaient bloqués un après-midi, Benoît avait appris la règle par coeur pour faire le "Master", traduisez le Maître de jeu, l'arbitre quoi ! La partie avait bien commencé, les joueurs rentraient bien dans la peau de leurs personnages, l'aventure promettait d'être palpitante, jusqu'au premier combat où :

"Bon, et bien vous êtes dans le couloir pas très éclairé, je vous le rappele ; Christophe, ton elfe entend du bruit derrière le groupe. Jeannot, ton voleur est devant une porte, on dirait qu'elle est fermée. Qu'est-ce que vous faites?"

Jeannot : "j'essaye d'ouvrir, je passe ma torche à mon voisin"

Benoît : "Bon qui prend la torche ?"

Christophe : "C'est moi !"

Les autres : "Ca va pas, c'est moi son voisin, toi t'es derrière" "Et non, le dernier c'est le guerrier" "Mais non, j'suis aussi à côté de Jeannot, on lui tient ses affaires"

Benoît : "Heu, le couloir est étroit, on peut y tenir qu'à deux de front, bien serrés"

Les autres : "C'est pas grave, moi je tenais déjà une torche et j'suis derrière Jeannot" "Non, c'est moi, j'suis pas un combattant, et on va être attaqués par derrière".

Benoît : "Justement, y'a 4 orques monstrueux qui débouchent et vous attaquent, qui est derrière ?"

Le guerrier : "Bon, bon c'est moi ! Mais qu'est-ce que je fais de ma torche ?"

Les autres : "Mais non t'as pas de torche, t'as ton épée sortie et ton bouclier, moi je tire par-dessus ton épaule", "C'est pas possible t'es trop petit, t'es un nain".

Benoît : "Bon y'a un passage secret qui s'ouvre sur le côté et un orque avec un cimeterre sort et attaque, qui est devant, c'est toi le nain ?"

"Mais non, j'suis à côté de l'elfe puisque je peux pas tirer, et où qu'il est ton passage ?"

Benoît : "Ben, à côté, à gauche quoi !"

Les autres : "On y comprend rien, on ne voit pas où on est, c'est nul ton jeu!"

LES FIGURINES FACILITENT LE JEU

Hé oui, "masteriser" n'est pas si simple, et comme il est plus facile de dégouter vos joueurs que de les inciter à recommencer et à persévérer dans les jeux de rôle ! De surcroit, il faut bien se dire que les joueurs sont des gens difficiles justement parce qu'ils jouent et qu'ils ne souhaitent pas se compliquer l'existence à résoudre des problèmes d'intendance, ni se lancer dans des élucubrations intellectuelles pour s'imaginer comment ce sera si leurs personnages faisaient ceci ou cela. Ils désirent passer un moment de détente sans trop se fatiguer, ni stresser, et par conséquent le maître de jeu doit veiller à leur procurer une activité ludique à la fois limpide et passionnante, dénuée de tous les artifices des jeux scientifiques, que pourraient devenir les jeux de rôle, mais non exempts de ceux qui favorisent la mécanique de jeu pour la rendre plus fluide, plus abordable au non initié. C'est d'autant plus profitable à tous que certains gadgets peuvent dégager le maître de jeu lui-même de préoccupations inutiles pour qu'il se concentre exclusivement à ce qui fait l'intérêt même du jeu, la simulation, et donc la création de situations chevaleresques et aventureuses. Les grands créateurs doivent avoir l'esprit libre, c'est bien connu.

C'est pourquoi l'emploi de figurines est non seulement à conseiller, mais est effectivement habituel depuis la création des jeux de rôle. Au point d'ailleurs que plusieurs sociétés d'éditions n'hésitent pas à accompagner leurs règles de planches en cartons à découper sur lesquels figurent des représentations de personnages-types et de monstres, le tout en couleur, et donc faisant partie intégrante du jeu presque au même titre que les dés. Et croyez-moi, au prix où doivent revenir ces planches en couleur pour le producteur-éditeur, il faut vraiment que ce type d'investissement en vaille la chandelle et qu'il apporte un réel "plus" au jeu.

LES PERSONNAGES EN SITUATION

La figurine est paradoxalement là pour apporter du réalisme au déroulement des parties. En réalité, elle fait office de pion et en tant que tel sert à identifier le joueur sur le tableau de jeu : celui-ci est représenté par une figurine par rapport aux autres aventuriers qui doivent, rappelons-le, former un groupe homogène au sein duquel chacun doit occuper une place précise durant les actions. Le guerrier se porte au devant des combattants adverses qui s'opposent au groupe, le voleur prend la tête des progressions dans l'inconnu des couloirs de donjons désaffectés pour reconnaître les pièges, le magi-





7 ANS DE REFLEXION, 8, 9...

cien est placé à l'endroit stratégique qui lui permettra de lancer ses sorts quand la situation deviendra critique ; bref utiliser les figurines permet de définir une tactique par rapport à l'environnement et aux opposants rencontrés. Chaque joueur n'a plus qu'à jeter un coup d'oeil sur la table pour savoir que "puisque le couloir fait 2m 50 de large, qu'il est éclairé par des torches et que le personnage occupe la dernière place dans la progression, il faudra prévoir de se retourner de temps à autre, et d'éviter d'avoir les mains chargées en cas d'attaque surprise par derrière".

De la même façon, au cours d'un combat où précisément l'action doit s'écouler sans heurts (autres que les coups échangés par les personnages), la position des figurines renseigne sans conteste sur le rôle que chacun doit avoir : "moi j'attaque l'orque de droite, et toi tu prends celui de gauche, tandis que le voleur me protège pour éviter que le troisième ne m'attaque dans le dos". De même positionnées sur un plan précis, il permet de valoriser l'esprit tactique des joueurs intelligents qui jugent immédiatement à la simple vue du plateau que se placer entre la table et l'armoire ne permet le passage que d'un seul ogre de front ou que le petit recoin derrière la porte peut favoriser un hobbit voleur désireux de passer inaperçu. Si pour les joueurs cette mesure permet de se représenter infiniment mieux les scènes dans lesquelles ils figurent, le maître de jeu se voit lui aussi largement seconder par ces précieuses aides que sont les figurines. Fini les descriptions trop complexes pour être claires, les problèmes de compréhension entre les joueurs et lui, les renseignements que l'on oublie de donner, les maux de tête quand vos vingt orques doivent affronter les huit aventuriers dans une salle en forme d'étoile encombrée de mobilier. Pour lui aussi le jeu devient limpide, il n'a plus qu'à définir en quelques mots les lieux et l'atmosphère. Reste ensuite aux joueurs à se déplacer en bougeant leur figurine et en décrivant leurs actions. Plus d'invraisemblance telle que celle d'un joueur tirant sur un monstre au mépris des risques qu'il fait prendre aux autres personnages placés sur la trajectoire.

Si l'utilisation des figurines aide tout le monde, il faut pourtant imposer une certaine discipline à la plupart des joueurs pour éviter les abus : trop souvent on entend dire dans une situation un peu délicate pour l'un d'eux : "excuse-moi jai oublié de déplacer ma figurine...". Le maître de jeu doit impérativement avant toute action ou toute rencontre demander à ses joueurs de placer leurs personnages et de décrire leur attitude ainsi que ce qu'ils ont en main. Ce préalable, ce rite, étant accompli, malheur à celui qui a omis de préciser tel ou tel point ou même de déplacer son personnage, il doit en subir les conséquences. Mais ceci est une affaire de bon sens pour le maître de jeu.



LES FIGURINES, C'EST BEAU

La figurine a aussi une autre fonction, elle rend le jeu esthétique. Certains prétendent que l'imagination seule suffit aux jeux de rôles, et qu'une représentation figurative trop précise nuit à l'ambiance. A ceux-ci une seule réponse, c'est faux ! L'imagination c'est bien, mais il faut déja en avoir ce qui n'est pas le cas de tous les joueurs (et des maîtres), et de surcroît, avoir des repères culturels, je m'explique : il ne suffit pas d'expliquer que son personnage est un chevalier-aigle aztèque, il faut encore en avoir vu au moins une représentation pour s'en faire une idée, de la même façon que décrire un monstre est une performance quelquefois difficile pour peu que le maître ne désire pas laisser transparaître la nature réelle de celui-ci, ni d'omettre le moindre détail sur l'apparence de son PNJ, alors qu'il suffit de poser une figurine sur la table en annonçant "vous voyez ça avancer sur vous", "il fait tels ou tels gestes", du moment que le maître de jeu a aligné son monstre sur sa figurine, il ne peut plus y avoir de discussion avec les joueurs du genre : "mais t'as oublié de nous dire qu'il lui restait une dague à la ceinture donc je ne fais pas ceci mais cela..." ; et au contraire, à partir d'une représentation précise des personnages-joueurs ou non joueurs en présence, l'imagination a la part belle pour recréer l'ambiance, les actions, les sons, etc...

Bien sûr ceci amène inévitablement à possèder des figurines peintes et en suffisamment grand nombre. Pour les personnages pas de problème, il en suffit d'une par joueur, le travail n'est pas trop astreignant pour choisir et peindre, ou même faire peindre son "perso", voire tout simplement utiliser les planches en couleur des jeux qui en ont. Le maître de jeu, lui, a davantage de difficultés pour trouver autant de figurines que de monstres, de surcroit toutes peintes et correspondant à la bonne description. Dans ce cas pas de soucis à se faire, il faut simplement avoir la représentation des personnages-non-joueurs les plus importants (le mage propriétaire du donjon, le démon Duchmol...) et en cas de combat avec un groupe important, ne posséder que quelques figurines peintes correspondant exactement au type rencontré, les autres pouvant être n'importe quel bipède, les joueurs se représentant alors aisément à partir de quelques modèles soigneusement mis en première ligne comment sont les suivants.

Mais surtout le maître de jeu doit veiller à ce que tous les personnages soient peints car l'anonymat d'une figurine laissée nue relègue le jeu à un simple Monopoly (*ah ! le sens de l'exagération des figurinistes ! Ndlr*). Ou les pions peuvent, pourquoi pas, n'être que des cubes numérotés. Même si cela se pratique couramment, les supports à l'imagination que constituent les figurines de plomb peintes ou les personnages de carton restent les meilleures aides de maître de jeu pour pousser les joueurs à entrer dans le jeu.

Car, et pour finir, possèder des figurines donne au jeu une dimension nouvelle. En effet, si la figurine représente le personnage incarné et qu'elle est suffisamment attractive, le joueur ne pourra pas sans résistance de sa part éviter d'entrer dans la peau de sa figurine pour se projeter dans l'action, sur la table de jeu, dans le décor. Il fera rapidement corps avec elle, "elle" sera "lui". Le joueur réagira alors en fonction des figurines qui entourent la sienne comme s'il était "en situation". Et puisque c'est malgré tout la finalité même de ce type d'occupation ludique, il "vivra" d'autant plus facilement son aventure imaginaire que son support sera agréable à regarder et conforme à sa représentation. Dans le même sens, et même si cela peut paraître contradictoire, le fait que le joueur joue un personnage représenté par une figurine crée une distanciation, que les détracteurs des jeux de rôle ne pourront qu'apprécier, car c'est la figurine qui finira peut-être par mourir sur la table et dans le décor, pas le joueur.

Moralité, courrez acheter des figurines si vous n'en possèdez déjà, des pinceaux et des couleurs, laissez-vous porter à choisir celles qui vous plaisent au premier coup d'oeil, elles formeront vos prochaines cohortes de monstres ou vos prochains personnages.

Michel Gauthey





78 - 88

DIX ANS D'EDITION





JEUX DESCARTES

LES ANNEES FOLLES

Dernières nouvelles des années 20 : l'Innommable atteint la France ! Adversaires de Cthulhu, précipitez-vous ! N'oubliez surtout pas de vous munir des "Années Folles", où tout vous est expliqué sur ce drôle de peuple que forment les Français; où vous attend le Guide de Paris, qui vous permettra de vous retrouver dans cette capitale étrange comme si vous y étiez né ! Avec, enfin, toutes les instructions nécessaires pour mener campagne contre l'Indicible...

Un livret-documentation. Un livret-guide. Un scénario. Des accessoires de jeu.

MARS 88



SUPREMATIE

Vous n'en avez jamais douté : le Maître du monde, c'est vous. Sans doute vous faudra-t-il passer par de délicates étapes; difficiles compromis économiques, douloureux choix stratégiques, tractations tortueuses, douteuses, machiavélique... mais le leadership mondial est au bout du chemin avec, peut-être, le grade envié de "Général 5 étoiles" : ou comment résister à la tentation de l'arme nucléaire.

Jeu de société stratégique, économique et tactique pour 2 à 6 joueurs à partir de 12 ans.

JEUX DESCARTES

FEVRIER 88







STAR WARS

Seule l'Alliance Rebelle, composée d'une poignée d'hommes courageux, lutte encore pour mettre fin à la tyrannie de l'Empire...Membre de la Rebellion, votre combat sera sans merci, sur toutes les planètes, sabre-laser à la main, droïdes aux cotés, courage en sus.
"Que la Force soit avec vous..."

Jeu de rôle pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans.

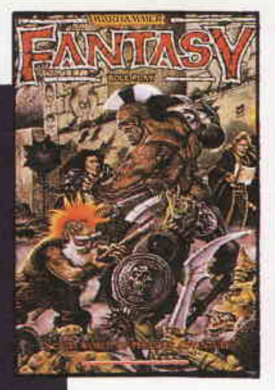




AVRIL 88

JEUX DESCARTES: LA FARCE TRANQUILLE,





WARHAMMER

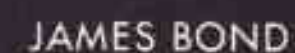
Le "Vieux Monde" ! A la surface duquel s'épanouissent d'opulentes cités, de luxuriantes forêts hantées par les Elfes, de vertigineux sommets où Nains et Gobelins s'affrontent sans répit. Mais une ombre s'étend sur ce monde : la main corruptrice du Chaos...

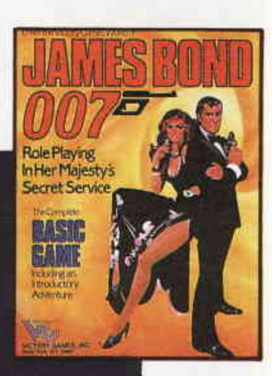
Jeu de Rôle d'Héroïc-Fantasy - à partir de 12 ans.

JEUX DESCARTES

MAI 88

JEUX DESCARTES





JAMES BOND

L'espionnage, les gadgets, le suspens, les formidables poursuites, les cascades, les étranges et puissants ennemis y sont le "pain quotidien" de James Bond et de ses alliés, Félix Leitas, Anya Amasota, Tiger Takana ou de l'agent secret que vous aurez su créer de toutes pièces.

Jeu de rôle : boîte de base avec livret de règles illustré et aventure solo.

JUIN 88

JEUX DESCARTES

GUET-APENS

La France a beau vivre sous le règne de Saint Louis, les routes ne sont pas très sûres. Le chevalier Ansiau, en route pour le tournoi de la Saint Martin, profite de l'escorte de Maître Besnard, riche marchand de la bonne ville de Lyon, pour voyager en toute sécurité. Cependant, à la sortie de la forêt de Puy-Lalande, le célèbre brigand Closœil guette...

Jeu de simulation historique avec figurines, pour 2 joueurs.







MARS 88





JEUX DESCARTES

BLOOD BOWL

"Bonsoir amis sportifs et bienvenue dans l'Arène Sanglante". Prenez deux équipes de onze guerriers musclés, à moitié fous et assoiffés de sang. Couvrez-les d'armures, hérissez-les de pointes acérées et placez-les sur deux lignes face à face. Placez un pauvre petit ballon innocent au centre du terrain, entre les deux équipes, et soufflez dans le sifflet... Attention : Ecartez-vous !

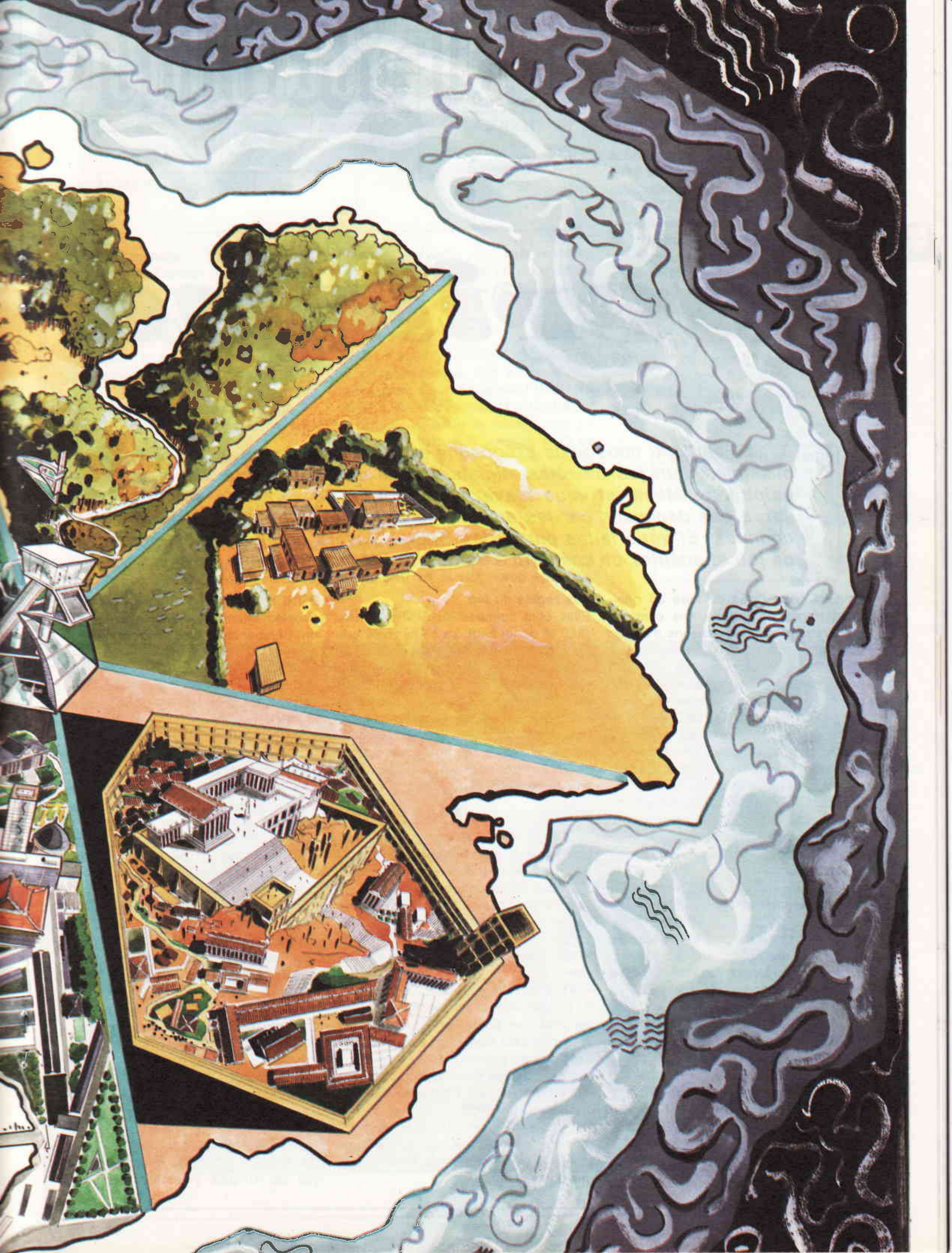
Jeu de société tactique pour 2 joueurs à partir de 10 ans.



JANVIER 88

MAIS LE JEU SERIEUSEMENT EXCITANT !





Faeriland

Avec Faeriland nous vous proposons en même temps les règles simplissimes d'un jeu de rôles miniature et le décor pour une aventure palpitante. Même si vous n'avez jamais joué de votre vie vous ne serez pas dépaysés car les ambiances proposées sont toutes archi-connues. Si vous faites partie des "initiés", alors oubliez le système de jeu et adaptez ce scénario à votre JdR préféré.

Loin de nous l'idée de faire en quelques pages un jeu de rôle complet, nombreuses sont les maisons d'édition qui s'en chargent, avec plus ou moins de bonheur. Nous préférons, quand à nous, rester plus simples, et nous essayer à un exercice somme toute assez périlleux... celui de l'INITIATION.
Nous avons donc tenté de concevoir un jeu, simple et rapide, mais cependant assez complet pour embrasser les principaux mécanismes du jeu de rôle. Car c'est en effet de cela qu'il s'agit, de jeu de rôle, ou plutôt d'une initiation. Nous allons donc vous expliquer, avec moult exemples, les mécanismes de base du jeu de rôle, ses tenants, ses aboutissants enfin tout ce qui en fait un jeu passionant et "pas comme les autres".
Vous risquez de rencontrer des termes étranges et des abbréviations barbares. Dans ce cas, référez-vous au glossaire situé à la fin du journal (p. 65 et 66).

LES ELEMENTS DU JEU

La carte

Elle a été concue dans le but de favoriser la "visualisation" de *Faeriland* mais vous pouvez aussi en faire une utilisation plus pratique en vous servant de pions ou de figurines pour situer les aventuriers.

Les règles du jeu

Elles sont connues du *Maitre de Jeu (MJ)* et de lui seul. La seule règle que les joueurs connaissent est celle du tirage de leur personnage. Ils apprendront rapidement le fonctionnement des combats mais cette connaissance n'est pas obligatoire dans un premier temps. Le MJ, lui, se doit de bien connaître les règles afin de ne pas avoir à s'y référer trcp souvent , ce qui permet à la partie d'être plus vivante.

LES PERSONNAGES

La feuille de personnage

Elle est à photocopier ou recopier et à distribuer à chacun des joueurs.
Voyons un peu à quoi correspondent les termes de cette feuille de personnage.
NOM : c'est le nom du personnage incarné.
FORCE : C'est la puissance Physique du personnage. C'est aussi son potentiel vital. Les dégâts effectués par les armes retirent de la force au personnage. A zéro points de force il est mort (Note : dans de nombreux jeux le potentiel vital, appelé Points de Vie, est dissocié de la Force)
On s'en sert aussi pour déterminer la réussite des actions de force pure (soulever un poids important, tordre une barre de fer...)
BONUS DEGATS : C'est un potentiel supplémentaire de dégâts effectué par un personnage avec des armes de contact (Poings, Couteau, épée...) Les Bonus disparaissent si la Force du Personnage-Joueur (PJ) n'est plus suffisante (après une blessure notamment).
VOLONTE : C'est la puissance mentale du Personnage. Elle influe sur sa capacité à se décider à accomplir une action (cf. *Initiative* pour le MJ). Les scènes horribles, la peur en général, diminuent la Volonté du Personage. A zéro points de Volonté le Personnage devient fou furieux ou meurt de crise cardiaque (de toutes façons il n'est plus jouable).
ADRESSE : C'est à la fois l'Agilité (rapidité, coordination) et la Dextérité manuelle du personnage. On s'en sert pour toutes les actions nécessitant de la coordination (Nager, grimper, frapper juste...)
BONUS TOUCHER : Ce bonus est additionné à l'Adresse lors des combats.
Un personnage particulièrement adroit à donc de grandes chances de toucher son adversaire.
INSTINCT : C'est le "sixième sens", la bête qui sommeille en nous et nous avertit parfois d'un danger imminent (cf. *Surprise* pour le MJ).
MATERIEL : C'est le matériel, autre que les simples vêtements, emporté

NOM :		
FORCE :	Bonus dégâts	VOLONTE :
ADRESSE :	Bonus toucher	INSTINCT :
MATERIEL :	Armes :	Dégâts :

par le personnage.
ARMES (cf. *Tableau des armes*) : Ce sont les dégâts occasionnés par les armes.
Note : la Force, la Volonté, l'Adresse et l'Instinct sont des *caractéristiques* qui définissent le profil physique et mental du personnage

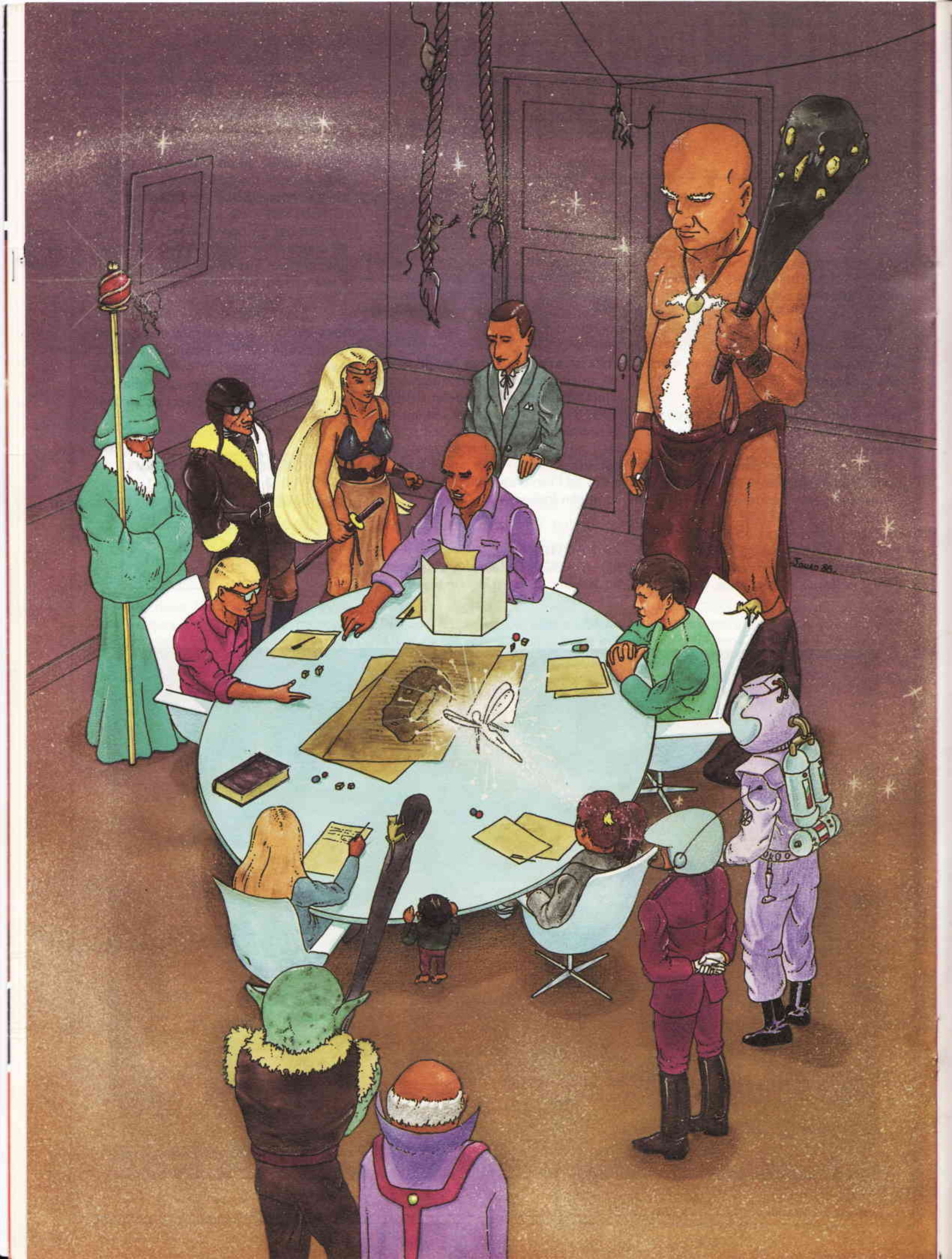
Comment définir un personnage ?
Tout d'abord munissez-vous de quelques dés à six faces.
Pour créer votre personnage jettez deux dés et ajoutez 10 (2D+10) ; répartissez ce total entre la FORCE, la VOLONTE, l'ADRESSE et l'INSTINCT de votre personnage, en mettant un minimum de 1 point dans chaque caractéristique, et au maximum 6 points.
Pour la Force et l'Adresse, des Bonus peuvent intervenir, pour cela regardez votre score de Force et votre score d'Adresse et consultez le *tableau des bonus.*

EXEMPLE
Voici un exemple : Jean décide de créer un personnage. Son manque total d'imagination le fait s'appeler INDIANA JONES. Il lance les dés et obtient 4 sur le premier et 3 sur le second pour un total de 7, auquel il additionne 10 ce qui lui fait (7+10) = 17 points à répartir entre sa Force, sa Volonté, son Adresse et son Instinct.

LES ACTIONS
On détermine la réussite d'une action en lançant un certain nombre de dés, éventuellement assortis d'un modificateur ; il faut avec ce ou ces dés obtenir un résultat *inférieur ou égal* au score de la caractéristique sollicitée par l'action afin de réussir celle-ci. Si le résultat est supérieur, c'est l'échec. Il y a 4 seuils de difficultés pour une action, au MJ de déterminer cette difficulté à l'aide du *tableau des difficultés* mais surtout grâce à son bon sens.
ATTENTION ! Le jeu ne doit pas se transformer en partie de 421 !!! Le fait de marcher ne nécessite pas de jet de dés, grimper à la corde par contre peut s'avérer Immanquable pour une corde à noeuds ou extrêmement difficile pour une corde savonnée ! Certaines actions sont carrément impossibles (on ne traverse pas d'un bond un gouffre de 100 m de large !!!) évitez donc les jets de dés trop fréquents, le maître-mot restant : Logique ! Sachez en user à bon escient.



Caractéristique	Bonus
1	-1
2	-1
3	0
4	0
5	+1
6	+2



NOM : Indiana Jones				
FORCE : 3	Bonus dégâts 0		VOLONTE : 4	
ADRESSE : 5	Bonus toucher +1		INSTINCT : 5	
MATERIEL : Jumelles Boussole		Armes : Revolver Fouet		Dégâts : 3 1

Note : le matériel que possède Indiana a été décidé par le MJ.



LE COMBAT

Il est mortel, comme le verront bientôt les joueurs...

Pour combattre il faut toucher son adversaire, pour cela, lancez un dé sous l'adresse du Personnage, si le jet est réussi l'adversaire est touché ; sinon, c'est raté. Voilà pour un combat de duel dans de bonnes conditions. Mais si le terrain est difficile ou que les adversaires bougent, ou sont cachés (tir derrière un mur), l'action devient alors *Difficile* voire *Extrêmement Difficile*, il faudra alors jetter 2D-2 (2 dés moins 2) ou même 2D (2 dés) pour parvenir à atteindre son adversaire.

Nous vous proposons quelques règles optionnelles que vous pourrez utiliser lorsque vous maitriserez mieux le système de jeu.

OPTION (1) : Bouger en combat pour désorienter l'adversaire nécessite un jet d'Adresse pour bouger puis un second pour frapper ; si le premier échoue le second ne pourra avoir lieu, le personnage étant parti trop loin pour atteindre son adversaire.

OPTION (2) : Au corps à corps un personnage peut parer le coup de son adversaire en réussissant un jet d'une difficulté supérieure à celle de l'attaque sous son Adresse (pour une attaque Normale, parade Difficile ; pour une attaque Difficile, parade Extrêmement Difficile ; pour une attaque Extrêmement Difficile, parade Extrêmement Difficile)

(Les attaques immanquables sont rares, il faut pour cela que l'adversaire soit immobilisé ou endormi, elles sont imparables)

Une fois l'attaque réussie, on inflige les dégâts. Ceux-ci sont définis par l'arme utilisée et éventuellement par la Force de l'attaquant (cf. *Tableau des Armes*). Les points de dégâts sont déduits de la Force de l'adversaire et celui-ci riposte... s'il est encore en vie !! (*Note* : les bonus de Force disparaissent si la Force n'est plus suffisante, c'est à dire en principe dès la première blessure)

TABLEAU DES DIFFICULTES

DIFFICULTE DE L'ACTION	NOMBRE DE DES
Immanquable	1D-3
Normale	1D
Difficile	2D-2
Extrèmement difficile	2D

TABLEAU DES ARMES

ARMES	DEGATS	*BONUS DIFFICULTE#*	*FORCE MINIMUM#*
POINGS*	1**		
DAGUE*	1	*1*	
EPEE LONGUE* HACHE*	2	*1*	*2*
EPEE A 2 MAINS* HACHE A 2 MAINS*	3	*2*	*4*
LANCE / HALLEBARDE*	3	*1*	*4*
ARC (Flèche)	2	*1*	*2*
REVOLVER	3	*2*	
FUSIL	4	*2*	
GRENADE	5	*3*	*3*

* : bonus dégâts applicable
** : dégâts contre une personne sans armure uniquement
: voir règles optionnelles pour le combat
La liste du matériel disponible est illimitée ; au MJ de décider ce qu'il parait raisonnable d'emporter.

Surprise

Si un PJ ou un PNJ (Personnage-Non-Joueur) attaque un adversaire discrètement (jet d'Adresse Difficile ou Extrêmement Difficile selon les circonstances) celui-ci ne pourra espérer se rendre compte de l'attaque que s'il réussit un *jet de surprise* (jet d'*Instinct* de difficulté fixée par le MJ. Il est conseillé au MJ d'effectuer lui-même ce jet pour garder le suspens, et de ne dévoiler ce qui se passe qu'aux joueurs n'ayant pas été surpris).

Lors d'un combat, il faut du sang-froid pour porter le premier coup, de la vivacité d'esprit aussi, en un mot de la VOLONTE ! Un jet de Volonté est donc effectué avant chaque échange de coups (jet normal) ; si les deux sont réussis c'est le personnage possédant la plus grande Volonté qui commence. Si les caractéristiques de volonté sont identiques, les coups sont simuitanés.

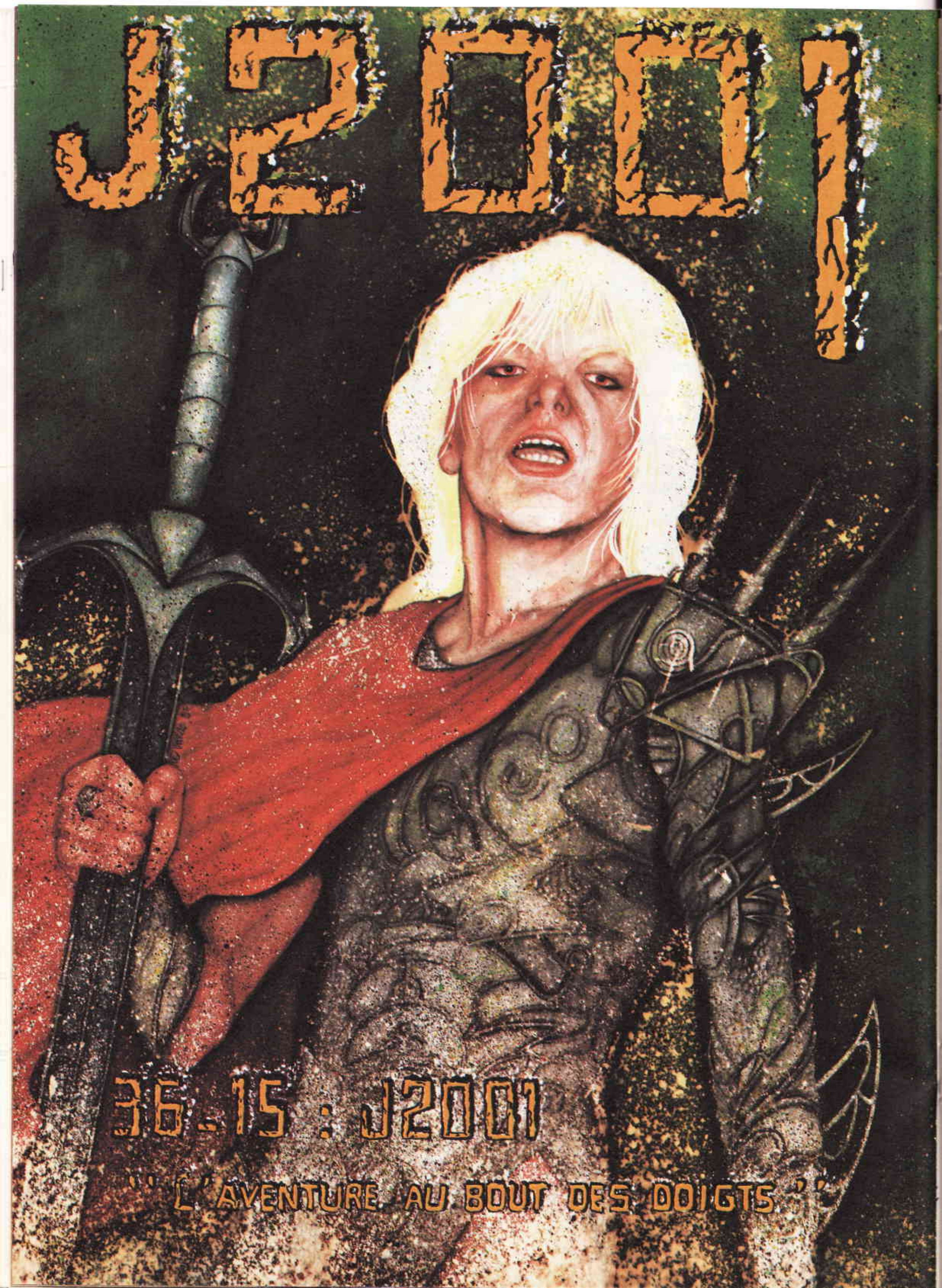
OPTION : Pour laisser leur chance à des personnages possédant peu de Volonté et réussissant leur jet, on peut effectuer un second jet Difficile, puis éventuellement un troisième Extrèmement Difficile sous la Volonté avant d'avoir recours à la solution de la plus forte volonté.

Dégâts

Ils sont déterminés par le type d'arme utilisé.

On ajoute à ces dégâts le Bonus aux dégâts issus de la Force pour les combats à armes blanches.

OPTION (1) : Pour faire plus de dégâts un personnage peut décider de tenter un coup de Maître. Pour cela il augmente d'un degré de difficulté son action (en conditions Normales il tente un jet Difficile, en conditions Difficiles, un jet Extrêmement Difficile). Le coup de Maître est impossible en conditions Extrêmement Difficiles (on est suffisamment occupé comme cela !)
Le coup, s'il réussit, touche un


J2001
36-15 : J2001
" L'AVENTURE AU BOUT DES DOIGTS "

endroit sensible (la tête ou le coeur) et fait des dommages supplémentaires (cf. Tableau des Armes) C'est au joueur de décider s'il tente un coup de Maître ou non.

Option (2) : comme noté dans le Tableau des Armes on peut demander une Force minimum pour utiliser une arme.

Maintenant que les mécanismes de jeu ont été expliqués, passons à l'Aventure proprement dite.

Tout d'abord un petit avertissement : certains PNJ pourront posséder une Force supérieure à 6, cela signifie simplement qu'il faut tout d'abord passer leur armure pour leur faire des dégâts. Ne vous étonnez donc pas si un chevalier a 8 points de Force ou plus...

LA VIE DE TOURISTE OU LE POURQUOI DU COMMENT (pour le MJ exclusivement)

Qui sont les personnages et où sont-ils ? et bien c'est tout simple, enfin au début tout du moins...

Les personnages sont de paisibles touristes de l'an 2804 ! Autant vous dire que c'est pas d'la ptite soupe ces touristes là ! Blasés des safaris, voyages sur Nicotineos VII, ils cherchent autre chose... Le frisson de l'aventure ! C'est pour cela qu'ils débarquent un beau jour sur l'île de *Faeriland*, parc d'attraction grandiose propre à satisfaire les plus exigeants ! En effet que rêver de mieux que de voyager dans le temps, visiter diverses époques, mais surtout être un Aventurier !?!

C'est bien ce que propose le parc de l'île de *Faeriland*, 6 époques, 6 frissons, des androides plus vrais que nature mais aussi des hommes, formidables acteurs, et des "monstres" créés par mutations génétiques pour la plus grande joie des Aventuriers des temps modernes...

Seulement voilà tout allait bien... avant que l'ordinateur de l'île ne sorte de son programme (accident ou malfaisance?) et que les androides ne se prennent véritablement au jeu ! Ils tirent maintenant à balles réelles, les lames ne dévient plus au dernier moment... Bref! L'île est devenue réellement dangereuse... et ça nos touristes ne le savent pas. Ils s'en rendront cependant vite compte, et devront tout faire pour s'en tirer vivants, et donc remettre les choses en ordre, en trouvant la cause de l'anomalie.

Le MJ choisira la cause de la "folie" de l'île ou bien la tirera au sort. Voici quelques possibilités :

- Un androide controle tout, il est le chef de l'une des six parties de l'île, il faut l'éliminer pour que tout revienne en ordre.
- Idem mais c'est un humain.
- Court-circuit dans l'ordinateur central, il faut le détruire ou le réparer.
- Prise de conscience (provoquée) des androides : il faut les déconnecter ou détruire l'ordinateur.

Vous êtes bien sûr tout à fait libre de déterminer votre propre raison pour expliquer le dérèglement de Faeriland.

La Trame

Le parc d'attraction est divisé en six environnements-types, *le château, la forêt, le village, le port, la ville fortifiée, la base spatiale*, dans lesquels peuvent être recréés douze périodes légendaires ou historiques de l'histoire de l'homme (deux par lieu).

C'est au Maître de Jeu de déterminer l'époque exacte qui apparaitra dans ces différentes parties. Pour cela il peut se référer aux descriptions des 12 environnements-types données ci-dessous, ou bien créer ses propres "mondes". Nous conseillons cependant aux Maîtres de Jeu débutants de suivre les schémas décrits pour leur première partie avant de laisser libre cours à leur imagination.

Les indications donnent la trame générale du petit univers où sont plongés les joueurs, ce sera à vous Maître de Jeu de l'étoffer. Pour cela servez-vous des connaissances livresques ou cinématographiques afférantes au lieu décrit. Vous pouvez aussi piocher des idées dans les scénarios de jeux de rôle parus dans GRAAL si vous désirez donner plus d'ampleur aux rencontres.

Dernière précision : c'est à vous de décider si les Personnages-Non-Joueurs (PNJ), monstres ou créatures sont réels ou des robots. Laissez planer le doute, cela ne fera que pimenter la partie...

Vous avez en effet le choix pour les PNJ, ils peuvent être :

- Des robots fous et dangereux
- Des robots calmes et inoffensifs
- Des humains jouant leur rôle (et donc ne cherchant pas à faire du mal aux PJ)
- Des humains fous, paranoiaques, etc... qui cherchent donc à annihiler les PJ.
- Pour un PNJ robot rajoutez 1 en force, 1 en Adresse, 2 en Volonté, soustrayez 2 en Instinct (les caractéristiques données dans le texte étant celles des humains)

LIEUX DE REVE, LIEUX DE CRIME

Voici la description des douze lieux différents que propose Faeriland. Vous y trouverez à chaque fois une évocation de l'ambiance, des principaux PNJ, ainsi que la liste des événements destinés à divertir les touristes et que le dérèglement du parc risque de transformer en rencontres fatales. N'oubliez pas que les personnages au debut ne sont au courant de rien. Vous êtes libres d'effectuer des adaptations selon votre "feeling".

Pour plus de clarté nous vous proposons une partie-type après les descriptions.



LE CHATEAU

LE CHATEAU DU COMTE VLAD DRACULA

Dans la lande aride, sous un ciel bas, une tempête se profile à l'horizon. La sombre silhouette d'un château se découpe dans le lointain. La brume couvre la lande désolée. Des loups hurlent au loin.

(Les textes entre guillemets sont un exemple de ce que vous Maîtres de Jeu pouvez dire aux joueurs.)

"Vous arrivez devant une grille en fer forgé, haute de trois mètres... elle grince alors que vous la poussez... une voix lugubre, venue de nulle part s'élève... Bienvenue au Château du Comte Dracula..."

A vous de rendre toute l'atmosphère sinistre de la Transylvanie et du terrible castel de Brau. Relisez éventuellement l'oeuvre de Bram Stoker ou bien souvenez-vous de ce film, traitant le sujet avec tant d'humour, et pourtant rendant à merveille l'ambiance désolée du maléfique château du vampire Vlad Dracula..."Le Bal des Vampires".

Vlad Dracula *: Force : 5, Volonté : 3, Adresse : 3, Instinct : 5*

Le Comte est un homme grand, au teint pâle, ses cheveux noirs sont gominés. Son visage allongé, taillé à la serpe, exprime toute l'ampleur de la beauté du diable... Ce personnage trouble devrait quelque peu inquiéter les joueurs...

Différence entre l'humain et le robot :

L'humain fait tout pour ne pas combattre, s'il est acculé il utilisera une rapière (épée longue) ; le robot, quant à lui, suce le sang de ses victimes et en profite pour les griffer.

(2 attaques : morsure causant 2 points de dégâts, griffure 1 point de dégât).

Les miroirs du château sont traités chimiquement pour que le comte ne s'y reflète pas.

Les véritables loups sont des toutous inoffensifs ; les robots attaquent en mordant et renversant leur victime *(morsure : 2 points de dégâts, chute : 1*



point à considérer comme 2 attaques séparées).
Les loups : *Force : 3, Volonté : 3, Adresse : 4, Instinct : 6*

Evénements
- Les PJ arrivent
- Ils sont attaqués par des loups devant le château (entre 2 et 4 loups) qui se dispersent si ce sont de vrais animaux au moindre signe hostile, crier étant un acte hostile.
- Ils sont accueillis par un majordome bossu qui les conduit devant le Comte. La nuit est tombée...
- Le Comte essaye de faire peur aux PJ ou de les tuer selon sa mentalité.

LE CHATEAU DE MORGANE LA FEY

Le temps est beau et ensoleillé. Quelques nuages noirs s'amoncellent dans le lointain, au-dessus d'un château ne présageant rien de bon...
Un chevalier, tout de noir vêtu, s'avance vers les PJ et leur lance d'une voix caverneuse :
"Que faites-vous ici misérables étrangers ?" (le chevalier pourra être maléfique, venant du château, ou bien ce pourra être Lancelot aidant les étrangers en question (les PJ) à éviter le château).

Lancelot ou le chevalier noir :
Force : 10 (6), Volonté : 3, Adresse : 6, Instinct : 5.
Il se bat à l'épée à deux mains et à la lance (il sera moins bien armé s'il combat les PJ et que ceux ci-sont mal armés).
Morgane : *Force : 2, Volonté : 5, Adresse : 6, Instinct : 5*
Pour une humaine, ou un robot non-agressif, ce sera simplement une charmante personne quelque peu lascive, et de toutes façons fort séduisante. Elle sera totalement inoffensive. Si jamais c'est un robot agressif, elle lancera des boules de feu (c'est une magicienne !) causant 1D de dégâts. Elle est protégée par des gardes, chevaliers (*Force : 6, Volonté : 3, Adresse : 3, Instinct : 3*) qui sont armés d'épées longues et de dagues.

Evénements
- Les PJ arrivent en vue du Château, ils sont accostés par le chevalier vêtu de noir.
- Ils le combattent ou bien s'en font un allié.
- Ils vont au château et sont : soit attaqués par Morgane et ses gardes, soit accueillis par une belle Morgane lascive.

LA VILLE PORTUAIRE

CHINATOWN

Bangkok 1929... la chaleur moite des tropiques, l'alcool de riz qui brûle la gorge ; les pales d'un immense ventilateur brassent l'air torride épaissi par la fumée des gros cigares des joueurs de Mah-Jong au rythme d'une TSF déversant des flots de sons criards et inaudibles qui furent un jour une chanson de Joséphine Baker.
Dans la rue passent de grosses limousines noires devant d'immenses affiches au néon vantant des marques de sodas depuis longtemps oubliées. Au loin le soleil couchant se reflète sur la façade miroitante du Godzila Building*.
La ville est dirigée par l'abominable *Fu Manchu* et sa horde de tueurs à gages. Son but : conquérir le monde. Ses moyens : l'argent, la pègre, les réseaux de drogue et de prostitution. On dit qu'il ne recule devant rien, allant même jusqu'à engager l'infâme Sergeï Olivetchev... c'est tout dire !

Fu Manchu : *Force : 3, Volonté : 5, Adresse : 4, Instinct : 5*
Homme ou robot Fu Manchu évite le combat à tout prix, il a toujours une fuite possible dans sa manche et ne vous en faites pas... il se vengera...
Ses hommes de main : plus ou moins bêtes (souvent plus que moins) ils sont toujours très disciplinés.
Force : 3, Volonté : 3, Adresse : 4, Instinct : 5
Ils sont armés de Katanas et de Shurikens (Katana : sabre ; Shuriken : étoile de métal, arme de lancer utilisée par les Ninjas). Le chef des hommes de main est un petit homme rablé, teigneux, le visage mangé par une barbe hirsute (c'est Min-zu-Gon-zô) il ne se sépare jamais de son poignard et de son fidèle P.38 (revolver).
Force : 4, Volonté : 4, Adresse : 5, Instinct : 3

Evénements
- Les PJ arrivent, mourrant de soif ils vont dans un bistrot du port
- Ils sont attaqués par des hommes de main de Fu Manchu virevoltant en tous sens et poussant des cris pittoresques...
- L'infâme Min-zu-Gon-zô s'enfuit pour faire part de son nouvel échec à son maître (on espère en effet que les PJ s'en tirent).
- On espère que les PJ suivront Min-zu-Gon-zô jusqu'au repaire de Fu Manchu ou a lieu la confrontation finale au milieu d'hommes de main virevoltant en tous sens et poussant les mêmes cris pittoresques que leurs camarades du bistrot.
- Fu Manchu s'enfuit en criant "je me vengerai" (*note* : Fu Manchu est le Mandarin typique, habillé de rouge et or, avec une grande natte, des sourcils fins, un regard perçant, les ongles longs et une fine moustache tombante particulièrement longue).
On trouvera dans la pièce où était Fu Manchu : 2 révolvers, 1 fusil, avec des balles (vraies) à profusion (*note* : il faut que tous les PJ puissent récupérer de vraies armes, ils ne survivront pas sans cela et la partie serait trop vite écourtée).

* Note de l'auteur : voici un exemple typique des lacunes historiques du XXIX° siècle : la différence pour les gens de l'époque entre le début et la fin du XX° est tout à fait nébuleuse, d'où l'aspect anachronique de la reconstitution du Bangkok des années vingt. Nous sommes bien peu de choses.

LONDRES

Le Fog, la Tamise. Dans le brouillard épais que les becs de gaz parviennent à peine à percer rôde une ombre. Sombre. Inquiétante. Celle de *Jack l'éventreur*. Un cri déchire la nuit. Jack vient de faire une nouvelle victime. Un hélicoptère s'envole dans le lointain*. Un homme en costume trois pièces et chapeau claque* s'éloigne, un attaché-case à la main... (cri du public : " c'est luiiiii ! Poliiiice !!". Fin de l'intervention du public).

Evénements
- Les PJ arrivent à "Londres"
- S'il n'y a aucun personnage féminin ils rencontrent la féline *Kalinka Viborovna*, jeune noble russe richissime (dans une rue ou dans une boîte à la mode.)
- Jack attaque ! Il se jette sur la demoiselle en détresse, l'évalue froidement du regard, ouvre son attaché-case avec délicatesse et en sort consciencieusement une série de scalpels, scies et couteaux de boucher "parfaitement adaptés à la morphologie de la victime". S'il est attaqué (on espère !!!) il se défend au couteau (si c'est un robot) ou fuit en criant au fou (si c'est un humain)
Jack l'éventreur : *Force : 4, Volonté : 5, Adresse : 4, Instinct : 3*
*décidément les erreurs historiques vont bon train (Ndl'A)

LA FORET

SHERWOOD

La forêt est calme, paisible. Quelques oiseaux chantent dans les arbres. Un ruisseau fait entendre son doux murmure sous les frondaisons. Des écureuils jouent dans les arbres... Soudain

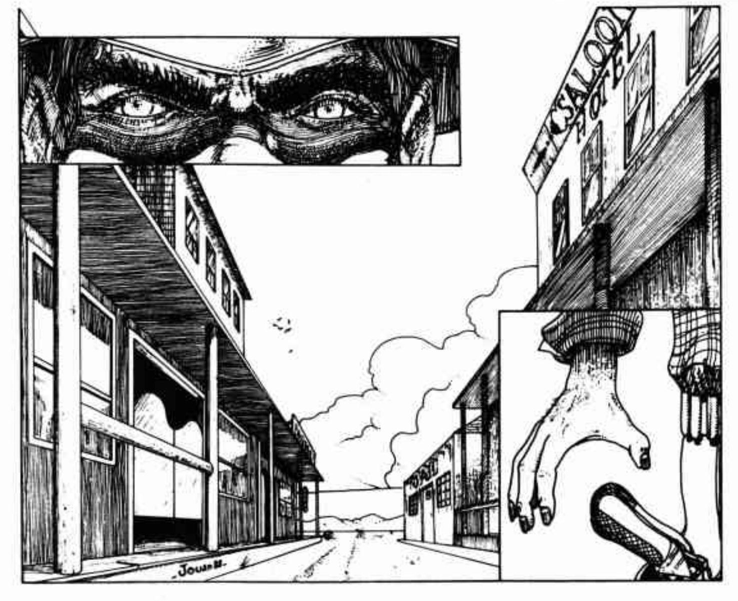
quatre hommes vêtus de vert et de daim sautent sans bruit des arbres environnants coupant toute retraite aux PJ. Un colosse sort de derrière un arbre, un bâton à la main. Un jeune homme à l'allure princière, armé d'un arc, l'accompagne. Un moine bedonnant tenant une massue apparaît non loin d'eux en criant "Paix mes frères aux hommes de bonne volonté". Des bruits de cavalcade se font entendre sur le chemin et tous se cachent à nouveau, prenant leurs arcs en main.

Evénements
- Les PJ rencontrent *Robin des bois* et sa bande
- Des soldats du roi *Jean* arrivent à bride abattue
- Les hommes de Robin et de Jean combattent, le combat tourne vite en faveur de Robin qui ridiculise les hommes d'armes.
- Si les PJ ont combattu les hommes du Roi Jean, ils sont invités au camp de Robin où on organise une fête en leur honneur.

Robin des bois : *Force : 4, Volonté : 6, Adresse : 6, Instinct : 5*
Il est armé d'un arc et d'une épée longue
Petit Jean : Force : 7 (6), Volonté : 3, Adresse : 5, Instinct : 4
Frère Tuck : Force : 5, Volonté : 3, Adresse : 3, Instinct : 4
Armé d'une massue (2 points de dégâts)
Les hommes de Robin (ils sont 6 avec lui, plus 12 environ au camp)
Force : 3, Volonté : 3, Adresse : 3, Instinct : 4
Ils sont armés d'un arc et d'une dague chacun.
Les hommes du roi Jean : *Force : 4, Volonté : 3, Adresse : 3, Instinct : 5*
Ils sont armés d'une épée longue et d'une dague chacun.

BROCELIANDE

La forêt est paisible... trop peut-être, aucun animal n'émet le moindre son... comme de peur de déranger quelque dormeur inconnu...
Les arbres semblent irradier une lumière douce et dorée, comme si, par quelque caprice de la nature, ils étaient toujours couverts de rosée et que le soleil s'amusait de ses rayons dans leurs branches...
L'un de ces arbres brille cependant plus que les autres, et alors que les PJ s'en approchent, une explosion silencieuse de lumière laisse apparaître un homme sans âge, grand, à la vénérable chevelure blanche, des feuilles rousses et vertes dans les cheveux. Il tient à la main un bâton finement sculpté, irradiant une clarté bleutée...



Evénements
- Rencontre entre les PJ et Merlin
- Merlin demande aux PJ d'aller chasser un cerf noir
- Les PJ rencontrent le cerf, qui se transforme en chevalier.
- Après une dure bataille Merlin intervient et remercie les PJ alors qu'il aide le chevalier à se relever.

Merlin : *Force : 4, Volonté : 4, Adresse : 6, Instinct : 6*
Il est immunisé à toutes les armes par un champ protecteur : s'il est attaqué il lance des boules de feu causant 2D6 points de dégâts.
Le Chevalier : *Force : 8 (5), Volonté : 5, Adresse : 5, Instinct : 5*
Il est armé d'une épée longue et d'une dague.

LE VILLAGE

POUR UNE POIGNEE DE QUELQUES DOLLARS DE PLUS... (FAR WEST)

Le village était désert. (Gros plan sur des yeux bleus acier). Bill et moi crevions de soif ce jour là et nous avions été boire un coup au saloon *chez Sweety* (gros plan sur une main crispée, telle une araignée arrêtée dans sa course, au dessus d'un gros colt chromé).
"Sers-nous deux mousses, Sweety" lançai-je à la charmante Liz Roberts la tenancière du Saloon (gros plan sur des yeux noirs et un front ruisselant de sueur). Gulps ! "Ca c'est une boisson d'hommes !" m'écriai-je (travelling sur une ombre de croque-mort). KAPOW ! KAPOW ! (coups de feu). Tout le monde a sursauté dans le saloon quand Jimmy Mac Cleef s'est fait descendre par *le manchot*, le chasseur de primes le plus craint à l'ouest du Pecos, mais ce sont des choses qui arrivent à *Gulch Hill*... Barns "le dragueur", le pianiste de *chez Sweety* était déjà sous le piano et criait "promis je rejouerai plus Manolo, Manolete, Manolo... mais tirez plus" ; il s'habituera jamais ce pied tendre... Même s'il joue mal on tire pas sur le pianiste à Gulch Hill...

"Sweety" Roberts : *Force : 2, Volonté : 5, Adresse : 3, Instinct : 5*
Barns "le dragueur" : *Force : 2, Volonté : 1, Adresse : 2, Instinct : 2*
"Le manchot" : *Force : 5, Volonté : 5, Adresse : 5, Instinct : 6*
Il est armé d'un revolver et d'un poignard.

Evénements
- Les PJ vont se désaltérer chez *Sweety*
- Des coups de feu retentissent
- "Le manchot" entre dans le saloon (il n'est pas plus manchot que vous et moi mais c'est une bonne ruse pour rester en vie plus longtemps)
- Des pistoléros viennent d'attaquer la banque et passent par le Saloon...
- "Le manchot" aidera les PJ si ceux-ci tirent sur les pistoleros (ce qu'ils ont interêt à faire s'ils veulent rester en vie).
- Happy End

Les Pistoleros : *Force : 3, Volonté : 3, Adresse : 4, Instinct : 4*
Ils sont armés de colts et l'un d'eux a une carabine (mais ne s'en sert pas dans le saloon). Ils sont environ 6 (plus ou moins selon l'armement des PJ).

SALEM

La nuit est sombre. D'une noirceur d'encre à vous fendre l'âme. Des bruits de chants, une cacophonie de sons



stridents s'entend au loin. Le village semble pris de folie. Sorcières, sorciers, démons et entités maléfiques se livrent à des orgies bacchanales. C'est le Sabbat, Salem la maudite dans toute sa décadence putride. Une odeur de cochon brûlé vient aux narines, mêlée d'un relent fangeux donnant la nausée. Un démon immense, pourpre aux cornes noires préside la "fête", un sourire maléfique aux lèvres...

Evénements

- Les PJ arrivent et voient ces atrocités
- Le démon repère les PJ
- Les PJ sont assaillis par une horde de créatures

Le Démon : *Force : 15, Volonté : 6, Adresse : 6, Instinct : 5*
Il ne combat pas en principe
Sorcières, morts-vivants et autres monstres : Force : 3, Volonté : 3, Adresse : 3, Instinct : 4
Les robots combattent jusqu'à la mort, les humains fuient au moindre geste agressif. Ils combattent avec leurs ongles et leurs dents (1 point de dégât, 1 seule attaque) ils sont une bonne douzaine. Ils ne peuvent attaquer à plus de 3 à la fois

VILLE FORTIFIEE

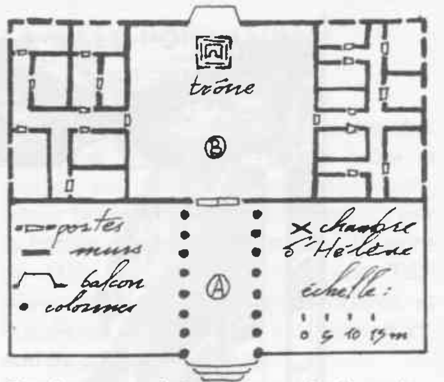
TROIE

Le soleil rougeoie sur la plaine. Une ville fortifiée s'élève non loin de là. Devant ses portes, un gigantesque cheval de bois trône, à la gloire des Troyens. Alors que le soleil se couche le cheval est rentré dans la ville. Bientôt c'est l'attaque, des hordes de guerriers déferlent sur la cité endormie. Troie va tomber ce soir...

Evénements

- Les PJ arrivent alors que Troie reçoit son assaut final
- Un vieil homme les accoste, il les conjure d'aller dans la ville et de lui ramener sa fille qui se trouve dans le palais
- Les PJ vont devoir se glisser au travers des guerriers ivres de sang et délivrer... Hélène de Troie ! que les Spartiates sont venus chercher.

Nous atteignons ici un nouveau degré dans le jeu, celui de la description de lieux détaillés, ici le palais troyen.
A vous de peupler les chambres de serviteurs divers... n'oubliez pas que le palais contient encore des gardes et qu'Hélène est protégée elle aussi par des gardes (2 au moins). On peut soit enlever Hélène en combattant, soit la convaincre de fuir avec soi... A vous de jouer...



Quelques précisions sur le temple
A) Immense Hall, des colonnes de marbre blanc tracent un chemin vers de gigantesques portes de bois renforcées de cuivre.
B) Salle du trône. Sur une grande estrade de marbre se trouve un trône monumental de marbre finement sculpté, deux portes de bois renforcées de cuir s'ouvrent sur les côtés, vers des couloirs et des chambres multiples.
Les Soldats : *Force : 4, Volonté : 3, Adresse : 4, Instinct : 4*
Ils sont armés de glaives (épées longues)

ROME

Ville de splendeur, joyau de l'empire, Rome la glorieuse s'élève tel un défi aux dieux. Ce soir pourtant les dieux se vengent et par l'entremise d'un fou qui se croit poète, ce soir Rome est en proie aux flammes. Rome, suprême ironie, est brûlée par César lui-même, *Néron*. C'est dans cette ville en proie aux flammes, à la folie des hommes, et aux rires des dieux que débarquent les PJ, en pleine nuit.

Evénements

- Les PJ arrivent à Rome peu avant l'incendie. Soudain celui-ci se déclare et la foule en panique envahit les rues...
- Un jeune homme ivre de fureur demande aux PJ de le suivre (ils doivent réussir un jet Extrêmement Difficile sous la Volonté pour désobéir)
- Le jeune homme va droit au palais, à l'entrée se trouvent quatre gardes. Néron est sur le balcon et compose son poème sur Rome. Il est protégé par sa garde d'honneur composée de six hommes armés de glaives (voir le plan du palais de Troie)
- Dès que Néron sera mort, les PJ pourront quitter Rome sans encombres (*Note* : Néron sera toujours un robot, ses caractéristiques ne changent donc jamais)

Néron : *Force : 2, Volonté : 2, Adresse : 3, Instinct : 4*
Gardes : *Force : 4, Volonté : 3, Adresse : 4, Instinct : 3*
Le jeune homme : Force : 5, Volonté: 5, Adresse : 4, Instinct : 5
Il est armé d'un glaive (épée longue)

SCIENCE-FICTION

(Pour nous, pour les touristes de 2800 il s'agit plutôt d'histoire récente...)

ALIEN

Sur une planète froide et désolée, balayée par les vents cosmiques, s'élève un bâtiment sinistre. C'est le repaire d'une créature sinistre et malfaisante, montruosité de la nature, créé pour tuer...

Evénements

- Les PJ arrivent dans cet environnement "lunaire"
- Ils entrent dans le bâtiment ("sombre, lugubre, suintant de liquides huileux étranges...") qui s'avère vite être un véritable dédale.
- Ils rencontrent la "bête", "l'Alien".

Alien dès qu'il a reçu une blessure s'enfuit pour revenir plus tard... au moment où tout semblera calme. (Un robot combat sans cesse, une créature ne revient pas se frotter à des PJ agressifs)

- Au bout d'un long moment ils arrivent devant une console d'ordinateur qui pourra leur donner des renseignements sur ce qui ne va pas à Faeriland (avant que les PJ n'obtiennet les renseignements, Alien lance sa dernière attaque, si c'est un robot)

Dans ce centre informatique se trouvent 4 grenades. Si elles sont utilisées ici, elles détruiront l'ordinateur et tous les PJ présents prendront aussi 5 points de dégâts. Utilisées ailleurs elles ne causeront pas de dommages sauf à quiconque se trouvant dans un rayon de 3 m autour du centre de l'explosion de la grenade.
Alien : *Force : 15, Volonté : 6, Adresse : 4, Instinct : 6*
Il mord ses victimes leur causant 3 points de dégâts par morsure

DARTH VADOR (LE RETOUR DE LA GUERRE DES ETOILES CONTRE-ATTAQUE !)

Sur une planète glacière est située une prison de l'Empire.
Darth Vador, le jedi ayant rejoint le côté sombre de la "Force", a présidé lui-même à sa construction...
C'est ici que la princesse Leia est enfermée... Seul un groupe de courageux "rebelles" parviendra à la délivrer.
Prenez le plan du Palais de Troie, remplacez les chambres par des cellules, A (le Hall) par une salle de réunion, grande et vide ; B (la salle du

trone) par la salle des gardiens de la prison.
Darth Vador pourra intervenir mais il doit absolument s'en sortir. Il pourra être décrit comme "un homme grand, vétu de noir, avec un grand casque noir, brillant, une immense cape lui tombant sur les talons. Sa présence inspire la crainte, une puissance phénoménale émane de lui."

Les gardes : *Force : 3, Volonté : 3, Adresse : 3, Instinct : 3*
Ils sont armés de lasers faisant 3 points de dégâts (des gardes robots inoffensifs ou humains ont des lasers ne faisant pas de dégâts, les robots "fous" ont des lasers qui marchent !).
Il y a cinq gardes dans le poste de commande.
Léïa est enfermée dans la prison notée d'une croix (comme Hélène à Troie)
Darth Vador : *Force : 10 (6), Volonté : 6, Adresse : 6, Instinct : 6*
Il a une épée laser (3 points de dommage, pas de bonus de force) il peut couper la route aux PJ avec deux gardes lorsqu'ils ont récupéré Léia. Il fuit s'il tombe à 4 points de force.

QUELQUES CONSEILS POUR VOTRE PREMIERE PARTIE.

Afin de faciliter la tâche aux maîtres de jeu débutants, voici une série de choix types qui vous permettront de vous familiariser avec le système...
Prenez les 6 "mondes" suivants :
- Château : Dracula
- Ville portuaire : Chinatown
- Village : Far west
- Forêt : Robin des bois
- Ville Fortifiée : Troie
- S.F : Alien

Débutez par la ville portuaire, le chinatown donc.
Chinatown : Tous les NPC sont des robots mais ils sont inoffensifs, ils se débrouilleront pour ne pas blesser les PJ. Ici, les personnages pourront récupérer de véritables armes qui leur seront bien utiles (ils se rendent compte que leur armes sont chargées à blanc.) Le Maître de Chinatown est un robot devenu fou, il tente réellement de tuer les PJ mais seul il n'a quasiment aucune chance. Faites faire un jet d'instinct aux joueurs lors de la rencontre avec *Fu Manchu*, si l'un d'eux le réussit il se rend compte que le robot a été rendu fou et est sorti de son programme. Un second jet d'instinct permet de découvrir un minuscule implant dans la nuque du robot.

Dracula : C'est un humain normal, les loups sont de véritables... agneaux. L'acteur joue son rôle à merveille mais fuit en criant que les PJ sont des fous si ceux-ci lui tirent dessus à balles réelles.

Far West : La sémillante Sweety Roberts est... un charmant androide inoffensif (enfin façon de parler, elle a une santé incroyable et gare au PJ qui tombera dans sa couche...)
Les divers robots-voleurs sont bel et bien fous et tirent à balles réelles.
Le caissier de la banque était un humain paisible... avant de recevoir une balle en plein front... Comme dans Chinatown un jet d'instinct réussi permet de voir la folie et un second permet de trouver l'implant.

Troie : C'est l'attaque, dans la bataille générale entre robots fous furieux, le Cheval de troie trône telle une sentinelle silencieuse, insouciante à ce qui l'entoure... Si les PJ se frayent un chemin vers le "cheval" ils verront qu'il a été mécanisé et transformé en véritable tank. Toute la technologie de 2804 y est présente... C'est un peu étrange pour des robots se prenant pour des troyens... comme d'habitude un jet d'instinct permet de découvrir l'implant sur un robot mis hors service.

Alien : la bête dégoulinante rôde... va-t-elle abattre nos pauvres PJ ? Que nenni ! C'est ici un Pignalus Sublimus, autrement dit une charmante bestiole à l'aspect aussi peu ragoutant que la bébête de Ridley Scott, mais on ne peut plus gentille !!!
Si on se laisse sauter dessus par cet "Alien" il vous fait des calins tout plein, vous mettant plein de bave (non corrosive rassurez-vous) sur vos vêtements. Pas méchante donc, elle fuit au moindre coup de feu.

Le meilleur pour la fin...: Dans la paisible forêt de Sherwood vivait un renégat du nom de Robin des bois... qui rêvait de diriger Faeriland et construisit des implants capables de faire oublier les plus élémentaires lois de la robotique à un paisible androide. C'est donc à un Robin des bois fou, mégalomane, paranoiaque, etc, que devront se frotter les joueurs ; il est entouré de sa garde de robots-tueurs d'élite (Petit Jean, frère Tuck et les autres)
Se moquant de l'anachronisme, il porte un superbe 357 à la ceinture dont il n'hésitera pas à se servir. Cet anachronisme devrait permettre aux joueurs de deviner qui est "le méchant" et, je l'espère pour eux, de le neutraliser.) Une fois "Robin des bois" abattu les robots prennent conscience qu'ils ont enfreint les lois de la robotique et se déconnectent... C'est alors la FIN ! et quel soulagement pour les joueurs d'avoir démasqué ce fou dangereux... (Une autre solution encore plus amusante consisterait en ce que ce soit Frère Tuck le cerveau de la machination)

Ceci est un exemple de déroulement d'une partie. N'essayez pas de trop guider les joueurs, laissez-les aller où ils le souhaitent. Les situations présentées ne sont pas uniquement résolvables par la violence : les androides tueurs, déréglés, ont un comportement imprévisible quant aux "normaux" et aux humains, il est tout à fait possible de discuter avec eux, d'obtenir de l'aide...



BIENVENUE A L'ILE DE FAERILAND !

Arrivée des aventuriers :
"Veuillez vous déshabiller dans les cabines se trouvant à votre droite et enfiler les caméléo-tenues* qui vous ont été distribuées dans l'avion.
Choisissez une époque de départ..."
Ce sera alors aux joueurs ou au MJ de décider de l'époque de départ. Les 6 époques proposées seront soit affichées sur un tableau à l'arrivée soit inconnues, ce qui permettra au MJ de ménager le suspens
Note au MJ : Les traits bleus séparant les 6 régions de la carte sont des murs de lumière bleue. Lorsqu'on passe au travers de ces murs on est guéri de toute fatigue et on récupère tous les points de force perdus dans d'éventuels combats)
Des armes correspondants à l'époque choisie sont distribuées aux PJ (ces armes sont de parfaites répliques ne faisant aucun point de dégât comme le verront les PJ dès leur premier combat ou s'ils essaient de s'en servir contre un arbre ou un mur par exemple. A eux de se "fournir" en armes sur leurs assaillants.
Si la situation devient critique l'une des armes des PJ sera, accidentellement, réelle, il ne faut pas qu'ils "meurent" au premier combat, cela gâcherait la partie.
Maintenant que vous avez tous les éléments en main... A vous de jouer.

*Ces combinaisons plastiques blanches sont affectées par un champ magnétique séparant les diverses "régions" de l'île. Après être passés dans ce champ elles adoptent l'apparence de vêtements adéquats au Siècle recréé par la dite "région" de l'île.

Yann Soltino



QUATORZE JEUX DE ROLES au banc d'essai
Pour ceux qui n'ont jamais joué

Ca y est vous vous êtes décidé : vous allez vous lancer dans le jeu de rôles. Mais par lequel commencer ? Quel est celui qui répondra à votre attente ? Voici pour vous aider un rapide panorama des principaux jeux disponibles en français. Nous ne pouvions pas matériellement parler de tous les jeux, aussi nous prions les oubliés de nous pardonner et les anglophiles de nous absoudre.

Un livre de règle, même très bien écrit, ne suffit pas à donner une idée exacte du jeu de rôle. Ce n'est pourtant pas compliqué, mais essayez donc d'expliquer la musique à quelqu'un qui n'en a jamais entendu ! Vous aurez plus vite fait de lui chanter un air !

Donc, commencez par jouer une partie. Allez dans un club, ou mieux encore, faites vous inviter par des amis qui pratiquent déjà. Vous ignorez les règles ? Aucune importance ! Dès votre première partie, vous découvrirez l'essentiel du jeu de rôle : se rassembler autour d'une table, parler, et imaginer la même chose en même temps. Après avoir joué une fois, vous serez en mesure de comprendre de quoi parlent les règles et vous pourrez les lire avec profit.

Cependant, il existe de nombreux jeux et chacun utilise des règles différentes. Si le jeu de rôle peut être comparé à la musique, le système de jeu (la règle) est l'instrument choisi par les participants pour improviser librement. Chacun possède un timbre particulier. Certains sont difficiles à maîtriser, d'autres donnent d'excellents résultats pour un minimum d'effort. L'important est de choisir un instrument adapté à son style de jeu.

BANC D'ESSAI : Appel de Cthulhu, Chill, Donjons & Dragons, Empire Galactique, JRTM, Légendes Celtiques, Maléfices, Oeil Noir, Paranoia, Rêve de Dragon, Runequest, Stormbringer, Table Ronde, Vallée des Rois.

L'APPEL DE CTHULHU

(horreur et fantastique-jeu inspiré de l'oeuvre de Lovecraft)
Prix : de 195 à 210 F

L'Appel de Cthulhu applique à la période contemporaine l'excellent système *Chaosium* (voir *Runequest* et *Stormbringer*). C'est un jeu d'ambiance : au cours de la partie, la tension monte progressivement jusqu'à l'apparition, inévitable et attendue, d'un monstre issu de l'imagination déréglée de Lovecraft. S'ils échappent aux tentacules des Chtoniens et aux crocs des Chiens de Tindalos, les personnages finissent immanquablement à l'asile psychiatrique.

Notez que le système de jeu peut être utilisé hors de son contexte : il convient à tous les scénarios d'aventures, fantastiques ou non, se déroulant de 1900 à nos jours.

CHILL

(aventures horrifiques)

A Chill vous incarnez des membres de la SAUVE, une organisation qui lutte secrètement contre des forces occultes. Toute la panoplie classique du fantastique et des films d'horreur y passe : vampires, loups-garous, spectres et autres créatures sataniques.

Moins "étouffant" que l'*Appel de Cthulhu* et plus gothique que *Maléfices*, Chill *est un jeu intéressant servi par un système de règles simple et suffisant.*

DONJONS & DRAGONS

Règles de base et règles avancées (médiéval-fantastique).

Prix : Règles de base 170F
Règles avancées :
Manuel du joueur 145F
Livre du Maître 170F

Donjons et Dragons est l'ancêtre des jeux de rôles et le plus connu. Ceci ne veut pas dire qu'il est le meilleur.

Les joueurs évoluent dans un univers où tous les monstres, tous les dieux de toutes les mythologies, coexistent dans un joyeux désordre. Ne vous étonnez pas de voir un bonze chinois s'allier avec un gnome des collines pour mettre un vampire hors d'état de nuire !

Malgré ses règles trop rigides, confuses et mal présentées, Donjons et Dragons offre certains avantages :

- les motivations des joueurs sont faciles à cerner : survivre aux aventures, tuer des monstres, amasser des pièces d'or, accroître sa puissance et devenir l'égal d'un dieu en fin de carrière. C'est un programme qui peut séduire...

- Donjons et Dragons reste le jeu le plus pratiqué. Si votre choix se porte sur lui, vous n'aurez aucun mal à trouver des partenaires.

Un conseil : achetez tout de suite les règles avancées car vous y viendrez tôt ou tard. Certaines extensions (Unearthed Arcana, Survival's Guides)

sont des tentatives manquées pour corriger les défauts du jeu. Un schisme s'est malheureusement produit entre les joueurs qui ont adopté ces nouvelles règles et ceux qui refusent de les utiliser.

EMPIRE GALACTIQUE
(Space-Opera)
Prix : En Livre de Poche, 145F pour les règles complètes (3 livres et un écran).
Chez Laffont - Règles de base : 89F
Règles avancées : 89F
A signaler que les règles refondues sont parues chez le livre de poche et que les suppléments (Encyclopédie Galactique) sont chez Laffont.

Empire Galactique est l'un des rares jeux de Science-fiction français. Quelques incohérences se sont glissées dans les règles, mais le background est bien construit et les illustrations superbes. L'univers décrit est une création originale, sans référence à des oeuvres déjà existantes. Empire Galactique n'intéresse pas seulement les joueurs mais aussi les fans de SF amateurs de beaux livres.

JEUX DE ROLE DES TERRES DU MILIEU
(médiéval-fantastique)
Prix : de 190 à 200F

L'univers de Tolkien offre un merveilleux cadre d'aventure aux émules d'Aragorn ou de Bilbo le Hobbit. Hélas ! Le scénario proposé dans le livre de règles déçoit nos espérances : il s'agit ni plus ni moins d'affronter une bande d'orques dans une tour en ruine et de s'emparer d'un trésor : tous les poncifs de Donjons et Dragons !
Les règles de JRTM sont sophistiquées mais très lourdes à gérer. On a du mal à retrouver la poésie du "Seigneur des Anneaux" parmi tant de chiffres et de précisions superflues.

LEGENDES CELTIQUES
(histoires et légendes).
Prix : 188F

Le monde de Légendes Celtiques est celui des vieilles épopées irlandaises. Il n'a rien à voir avec ces mondes créés de toutes pièces, qui reflètent toujours plus ou moins notre univers quotidien. Dans Légendes Celtiques, les notions de bien et de mal n'existent pas, quant à l'argent, il joue un rôle très secondaire. Les personnages cherchent à accomplir de grands exploits et à le faire savoir : le héros celte est avide de gloire autant que de puissance. Le barde est un personnage important car il chante les faits d'armes de ses compagnons. Il possède ses propres sortilèges et les utilise pour se faire respecter.



L'OEIL NOIR
(médiéval-fanstatique)
Prix : 147F

L'Oeil Noir est un plagiat éhonté de Donjons et Dragon. Les règles ont le mérite d'être clairement expliquées, mais on s'ennuie beaucoup en les lisant : aucune originalité, et des illustrations d'un mauvais goût affligeant.
Un jeu de supermarché.

MALEFICES
(aventures fantastiques dans les années 1900).
Prix : 170F.

Maléfices a su trouver ce qu'il lui fallait de technique de jeu pour satisfaire aux bons déroulements des aventures sans en déprécier l'athmosphère. Les règles sont simples et favorisent l'interprétation des personnages.
Enquête, action, magie blanche, sorcellerie... Mais quelle est cette ombre qui surgit de la nuit ?

PARANOIA
(Humour et Science-Fiction)
Prix : 156F

Les personnages vivent dans une société hyper-répressive gouvernée par un ordinateur fou. Les aventures se déroulent dans une atmosphère de suspicion générale, et si les joueurs ne s'entretuent pas avant la fin de la partie, elle n'est pas vraiment réussie. Le Maître de jeu est invité à être vicieux et impitoyable.
Paranoia est une excellente parodie, mais n'espérez pas y trouver l'ambiance d'un "vrai" jeu de rôle. Votre personnage ne sera jamais qu'un clone anonyme, ombre sans relief dans un monde sans profondeur. Peut-être faut-il avoir beaucoup joué d'autres jeux pour apprécier toute la saveur de Paranoia.

REVE DE DRAGON
(médiéval-onirique)
Prix : 150 F.

Une partie de jeu de rôle ressemble à un rêve éveillé. Partant de cette constatation, l'auteur développe un système












de jeu qui se distingue nettement des classiques du médiéval-fantastique.
"Les joueurs créent le rêve (la partie) mais ils n'en sont pas les maîtres. Ils doivent se soumettre à Oniros (comprenez le MJ et la toute-puissance des dés)". Quand les joueurs changent de scénario, les personnages changent de rêve en passant par une "déchirure".
Un jeu original qui possède un public d'adeptes passionnés.

RUNEQUEST
(médiéval-fantastique)
Prix : 230F

RuneQuest puise son inspiration aux mêmes sources que Donjons et Dragons mais possède un meilleur système de jeu : un guerrier de Donjons et Dragons pourra s'entrainer pendant dix ans sous la direction d'un ami voleur, il ne saura jamais crocheter une serrure. Le personnage de RuneQuest lui n'est pas enfermé dans une classe. Il peut progresser dans tous les domaines. Comment expliquer le succès de ce dernier jeu ? Donjons et Dragons tire peut-être sa force d'un de ses points faibles : il propose aux joueurs une quantité de matériaux hétéroclites. Chacun prend ce qui lui plait pour construire son univers personnel. Pour ceux qui jouent à Runequest, le travail est déjà fait : les règles présentent un univers complet, cohérent et souple qui permet de reproduire quasiment toutes les situations sans efforts inutiles.

STORMBRINGER
(jeu inspiré de la saga d'Elric le Nécromancien).
Prix : 190F

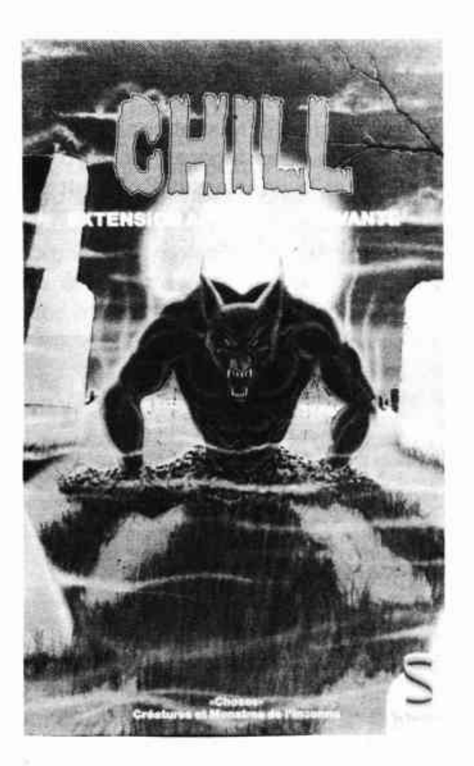
Le système de jeu est une version simplifiée, ou plutôt épurée, de celui de *RuneQuest*. L'univers de Michaël Moorcock sert de cadre aux aventures. Les dieux s'y livrent une guerre impitoyable, des empires s'effondrent, d'autres se relèvent, des batailles grandioses se déroulent simultanément sur plusieurs plans d'existence. Les personnages ne peuvent espérer rester neutre dans ces luttes : chacun revit, à sa manière, le destin tragique d'Elric le Nécromancien.
Le système de magie est particulièrement intéressant : Elémentaires et Démons répondent aux invocations des sorciers, mais c'est une chose de les faire venir, une autre de les contraindre à obéir. Chaque fois qu'il lance un sort, le magicien doit parler avec les entités surnaturelles, et souvent marchander le prix de leurs services. Cela ne va pas sans risques.
Si les personnages de Stormbringer sont puissants dès leur création, ils ne pourront jamais s'élever jusqu'aux sommets autorisés par Donjons et Dragons. Tôt ou tard, ils seront broyés par les forces aveugles de la Loi et du Chaos.
Un très bon jeu, pessimiste et sanglant.

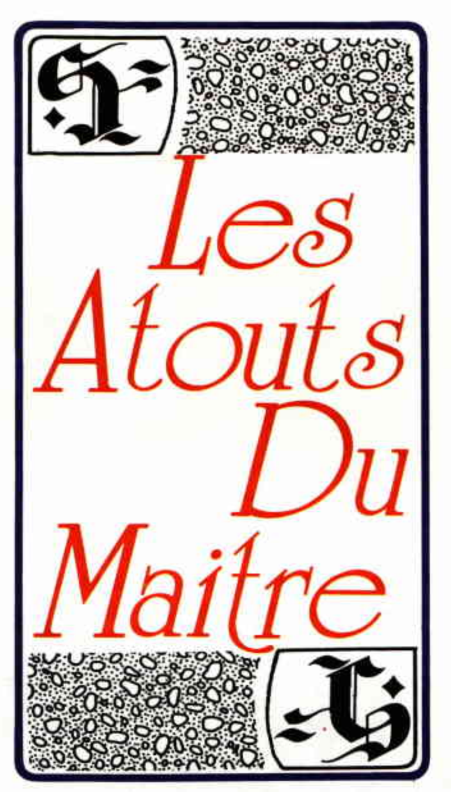


LA TABLE RONDE
(histoire et légendes).
Prix : 198F

Les personnages chevaliers accomplissent des exploits pour Dieu, pour le Roi ou pour leur dame. Ils sont soutenus par leur Foi (c'est une caractéristique) et soucieux de leur prestige (c'en est une autre).
Mais le moyen-âge, c'est aussi les infirmes mendiant sur le parvis des églises, les assassins embusqués dans les ruelles tortueuses, et les sorciers qu'on brûle en place publique. La Table Ronde présente une vision complète de cette époque. Très réaliste par certains côtés, ce jeu attache une large place aux mythes et aux légendes.
Le système de règles de la Table Ronde est une version simplifiée de celui de Légendes Celtiques, système qui, avec certaines variantes de circonstance, est aussi celui de *Légendes de la Vallée des Rois*, un jeu consacré à l'Egypte des Pharaons.
Ces jeux sont tout à fait indépendants. Le système *Premières Légendes* va aussi bientôt être étendu à *Légendes des Mille et une Nuits* ainsi qu'à d'autres productions à venir.

Alexis Lang





Ce qui fait l'originalité du jeu de rôle c'est la présence du maître de jeu (MJ) parmi les participants : loin de n'être que l'arbitre de la partie, garant du respect des règles, il est aussi et surtout celui qui invente le jeu au fur et à mesure qu'il se déroule. C'est ce qui fait qu'aucune partie de jeu de rôle ne ressemble à une autre.
Le MJ, contrairement aux autres joueurs, possède plus d'un rôle depuis la maîtrise des règles jusqu'au contrôle des divers protagonistes. Il est des plus difficile aux MJ débutants - et même à ceux qui sont confirmés - de mener à bien toutes les tâches qui leur reviennent afin qu'une partie soit, pour tous, un moment mémorable.
Voici donc quelques considérations qui devraient permettre d'y voir clair au sein de ces diverses responsabilités et qui, du moins, montreront combien est noble et délicate la tâche de faire rêver les hommes.



SAVOIR POSER LES REGLES

Qu'il soit Maître des Donjons, Gardiens des Arcanes, Arbitre de l'Espace ou tout simplement Dieu Suprême, le MJ a le devoir de maitriser les règles - et même, est le seul joueur qui doit les connaître - mais aussi parfois de les créer.

Mais d'abord les déposer

Les règles du jeu doivent aider le MJ dans sa tâche et non pas le contraindre.
Nombreux sont les débutants qui sont pris de panique devant les règles : "Jamais je ne saurai tout ça !", songent-ils. Plus nombreux encore sont ceux qui font du Manuel du Maître leur livre de chevet et qui endorment leurs joueurs en recherchant fébrilement l'alinéa consacré à la noyade dans l'eau gazeuse ou qui discutent avec eux pendant une heure pour déterminer si "dans les règles" on a le droit de faire un croc-en-jambe de trois-quart dos au vilain-pas-beau d'en face.
Somme toute, cela est bien vain : si La Règle était le fondement incontournable du jeu de rôle quel besoin serait-il d'avoir un MJ ? Les participant pourraient s'amuser entre eux comme avec n'importe quel Monopoly™.
En fait le MJ doit faire et défaire les règles à sa convenance, ou plutôt à la convenance du bon déroulement de la partie : il ne faut ni la ralentir ni cependant en faire une simple histoire de coin de feu.
La règle n'existe que pour aider le MJ à prendre des décisions qui, sans elle, pourraient sembler arbitraires ou qui se situent hors du domaine des connaissances du Maître.
Mais pourquoi s'inquiéter si on a égaré la règle de noyade ? avec un peu d'astuce on peut en inventer une dans l'instant ou bien décider par soi-même du résultat de l'action (en toisant d'un regard plein de hauteur l'expert ès-règles que tout groupe de joueurs contient).
En effet, de tous les joueurs, le MJ est celui pour lequel les dés et leur résultat sont le plus accessoires. Combien de fois n'a-t-on pas cité cette sentence du Grand Gourou Gaxy Gigar : "Les dés ne servent qu'à faire du bruit derrière l'écran !" ?
Il est vrai qu'il vaut mieux que le MJ s'en remette à son jugement plutôt qu'au hasard ; après tout les dés, eux, ne connaissent pas le scénario en cours ! rien de plus rageant pour un MJ que de perdre ses personnages dès le début d'une partie à cause du résultat critique d'un jet de dés. Tout comme les règles, les dés ont pour vocation d'aider le MJ, de palier à son manque d'imagination ou de prendre pour lui des décisions mineures. Mais en aucun cas ils ne doivent guider le déroulement du jeu !

Puis guider les joueurs

Bien sûr les joueurs sont les seuls responsables de leurs personnages ! Mais de même que, par les règles qu'il maîtrise, le MJ garantit la cohérence de la partie, il doit veiller à ce que chaque joueur tienne correctement son rôle.
Il ne s'agit pas pour lui de dire à chacun ce qu'il doit faire de son personnage, mais bien plutôt de le guider, d'une part en lui indiquant quel point de règle utiliser à quel moment (ainsi c'est le MJ - et lui seul - qui décide de l'expérience acquise en cours de jeu) et d'autre part en veillant à ce qu'un joueur ne fasse pas agir son personnage hors de son rôle ("Tu ne trouves pas que ton lord anglais agit un peu trop comme Indiana Jones ces derniers temps ? ce n'est pourtant pas dans ses habitudes !")
Attention cependant ! certains joueurs n'aiment pas que le MJ s'occupe de leur "roleplaying" ; il faut donc faire preuve de subtilité et garder toujours à l'esprit le plaisir de jeu pour chacun.

DEUS IN MACHINA ?

Comme au théatre, le MJ contôle cette machinerie qu'est l'intrigue, assemblage complexe des actions des joueurs, influant sur le cours du scénario créé par le Maître.
Ainsi que je l'ai dit plus haut, le MJ se doit de garder le contrôle des règles et de la part de hasard afin de mieux guider l'action. Après tout, il est le seul à connaître le fin mot de l'histoire ; il doit donc pouvoir discerner ce qui peut rendre une partie intéressante ou au contraire la gâcher.
Plus d'une fois le MJ voit venir l'instant où les personnages s'éloignent de la trame du scénario pour se perdre dans des méandres qu'il n'a absolument pas envisagés. Grande est alors la tentation d'user d'un artifice pour ramener les PJ dans le "droit chemin" ; j'ai vu ainsi plus d'une partie dégénérer en un ballet tactique entre un MJ désireux de faire jouer le scénario quoi qu'il arrive et des joueurs prenant un malin plaisir à ne pas "entrer dans le donjon".
Ici le MJ doit céder, sinon la partie risque bien d'être perdue pour tout le monde ; mieux vaut renoncer provisoirement au scénario quitte à improviser une petite intrigue sur l'instant. Si le MJ n'a pas d'idées, nul doute que, finissant par se lasser de leur inaction, les personnages ne refuseront pas d'entrer dans l'histoire initialement prévue.
Mais le mieux est tout de même pour le MJ d'avoir prévu plusieurs histoires sans ordre, plus ou moins liées et surtout de savoir improviser.

Improvisation...

... exercice périlleux mais ô combien gratifiant.
Néanmoins cela nécessite un minimum de préparation : le MJ doit connaître parfaitement l'environnement dans lequel il fait jouer les personnages afin que, le décor étant planté, il puisse

être libre d'inventer des situations diverses en réponse directe à leurs agissements.

C'est pourquoi le type d'environnement qui me semble idéal pour improviser est la ville : lieu circonscrit, où se côtoient des gens très divers et que le MJ peut connaître dans la plupart de ses aspects ; quand on est informé de l'ambiance d'un endroit il est aisé d'envisager ce qui peut s'y produire.

Il vaut mieux néanmoins assurer ses arrières et prévoir un petit scénario bref laissant beaucoup de latitude aux personnages. Car l'improvisation demande également un effort de la part des joueurs qui vont devoir décider quoi faire par eux-mêmes au lieu d'attendre que le "background" de l'expédition leur tombe tout prêt entre les pognes.

... ou scénario

La création de scénarii est un travail important qu'il ne faut pas prendre à la légère.

Oh ! bien sûr on peut s'en procurer clefs-en-main chez les éditeurs de jeu et dans toutes les bonnes revues. Mais - on ne le dira jamais assez - rien ne vaut le plaisir de créer ses propres histoires que l'on peut ainsi adapter à sa sensibilité et à celle du groupe de joueurs.

Voyons donc qu'elle est la marche à suivre pour créer un bon 'scénar'.

La première inspiration peut se nicher n'importe où : dans des livres (à ce propos, lisez p. 60-61), des films, à la télévision - car même le feuilleton 'ricain' le plus insipide peut porter le germe d'une idée - et bien sûr (et encore) dans les revues spécialisées.

L'important est de ne pas être esclave de sa source d'inspiration et donc de s'en écarter sitôt après l'avoir exploitée : rien n'est plus décevant qu'un scénario de jeu qui tient à la lettre d'un livre, même si ce dernier est un chef-d'œuvre.

L'intrigue naîtra d'idées éparses mises bout à bout ; il faut simplement veiller à ce qu'elle ne soit pas trop complexe afin que les joueurs ne se sentent pas vite dépassés.

Il est plus judicieux d'utiliser le truc des poupées gigognes : chaque mystère résolu, chaque problème surmonté en révèle un autre mais rien n'oblige de continuer d'ouvrir les poupées jusqu'à la dernière.

On peut également commencer par concevoir une intrigue simple, linéaire, et y greffer des fragments d'autres histoires, des fausses pistes ou le début d'autres aventures.

L'ambiance est propre à chaque scénario et correspond généralement à l'humeur de son créateur ; c'est elle qui donne à l'histoire son unité, sa saveur, son atmosphère.

Certains jeux comme *l'Appel de Cthulhu* ont une ambiance prédéterminée mais le MJ ne doit pas s'y contraindre ; il peut au contraire concevoir un scénario sans qu'aucun des Grands Anciens ne montre le commencement du début de l'extrémité d'un tentacule - il y a même de forte chances que les joueurs, déroutés, n'y prennent que plus de plaisir à la partie.



L'histoire n'existe pas dans tous les scénarii. Certes il y en a où les PJ sont témoins d'une situation évolutive et cherchent à y intervenir pour en modifier le cours (typiquement empêcher un plan diabolique, monter une escorte, provoquer une guerre, etc.) Mais d'autres ne présentent à la base qu'une situation fixe et stable où l'aventure ne nait que de l'intervention impromptue des personnages (les chasses aux trésors, délivrance de princesses, cambriolages, etc.)

Dans les deux cas le MJ doit savoir ce qui se passerait en l'absence des personnages : cela l'aidera à improviser les réactions des divers protagonistes (qui font tout, eux, pour coller à la trame de base de l'histoire) et à faire saisir aux joueurs qu'ils ne sont pas le nombril du monde - tout

aventurier à besoin un jour d'une leçon d'humilité.

Le second souffle de l'inspiration doit venir ici pour règler des problèmes d'ordre matériel : cartes, plans et personnages non-joués (PNJ) sont à inventer, mais rien n'empêche le MJ de faire des emprunts.

Ainsi pour tel château-fort ou temple, pourquoi s'arracher les cheveux à en dessiner les plans ? les bibliothèques



municipales regorgent d'ouvrages sur l'architecture et une bonne après-midi de jeu vaut bien 1 FF de photocopie.

De même pour les PNJ de moindre importance autant reprendre le caractère et les mimiques de tel ou tel second rôle de cinéma, le personnage n'en sera que plus vivant (j'ai moi-même connu un Maître-Sorcier qui ressemblait beaucoup à Michel Simon).

La rédaction est-elle nécessaire ? Pas entièrement : si on n'a pas l'intention de publier son scénario, inutile d'en coucher sur papier le moindre détail.

Le MJ peut se contenter d'écrire les caractéristiques des protagonistes, les grandes lignes de l'intrigue, bref des aides-mémoire

Une description inventée en cours de jeu est peut-être difficile mais tout de même plus agréable à entendre que la lecture d'un paragraphe à chaque fois qu'un personnage ouvre une porte. Le MJ peut se garder des notes, l'idéal étant de les porter directement sur le plan afin d'éviter la fastidieuse référence à des numéros.

De toute manière, moins on a de notes, mieux on se porte : on évite ainsi de se perdre dans des papiers innombrables.

L'IMAGINAIRE

C'est là la clef indispensable du jeu de rôle sans laquelle il ne serait qu'un jeu de société comme un autre ; et bien sûr c'est au MJ de faire preuve du plus d'imagination, comme l'a laissé entendre mon éloge de l'improvisation.

Inventer le monde...

Nul doute qu'on n'est un MJ à part entière que si on crée soi-même son propre monde afin d'y faire jouer ses propres histoires.

Bien sûr ce n'est pas possible pour tous les jeux puisqu'en effet depuis quelques années les éditeurs, plutôt que de présenter de nouvelles règles (on a depuis longtemps fait le tour de tous les systèmes possibles), s'attachent à publier des jeux-univers où l'idée force est le dépaysement (archétype du genre : Glorantha, le monde de RuneQuest).

Mais pour avoir un monde vraiment plaisant, où on se sente totalement libre, où on ait pas à faire des recherches encyclopédiques pour le comprendre, autant l'inventer soi-même.

Je ne me propose pas de faire ici un guide de la création des mondes ; à chacun sa méthode, propre à son imaginaire* ; et, comme pour les scénarii, les sources d'inspiration peuvent être innombrables.

... et le décrire

Quelque soit le jeu, l'environnement, les PNJ, le MJ ne doit surtout pas oublier qu'il est les cinq sens des personnages de ses joueurs. C'est à lui de leur décrire tout ce qu'il conçoit dans son esprit et plus la description sera imagée, meilleure sera la partie.

Une qualité indispensable au MJ est donc une certaine aisance de langage ; il faut savoir rendre en peu de mots une atmosphère, des couleurs, des sensations. En bref il faut tenir les joueurs en haleine.

La description doit créer des images dans les esprits des joueurs mais surtout ces images doivent être suffisamment précise pour ne pas entrainer de confusion et pour que, au maximum, chaque joueur se fasse de son environnement la même idée que le MJ.

Tout ceci est bien sûr lié à l'ambiance ; et c'est là une aide précieuse pour le MJ : sachant à l'avance quelle est l'atmosphère de son scénario il peut s'abreuver l'esprit d'images en relisant des passages de livres de ce type juste avant de jouer. C'est relativement efficace car ainsi le vocabulaire approprié vient tout seul dans la bouche du Maître.

LE MAITRE DE LA SCENE

Comme l'araignée au centre de sa toile, comme le marionnettiste tenant ses fils, comme le machiniste dans ses cintres, le MJ agit sur sa création afin de la rendre vivace. Encore une fois, il ne doit pas se laisser enfermer et doit se sentir libre de la modifier à tous moment.

On a souvent fait la comparaison entre un Maître de Jeu et un metteur en scène mais contrairement à ce dernier le MJ ne connait rien des réactions des personnages, il ne fait que planter le décor. En cela il est plutôt maître de la scène, il sait quand les personnages secondaires y entrent, ce qu'ils veulent y faire ; mais c'est ici un théatre où le spectateur se lève, monte sur les planches et improvise son propre texte face aux acteurs.

En toute circonstance le MJ ne doit pas oublier deux chose principales.

D'abord la cohérence : il n'existe aucun débat réel entre réalisme et fantastique car le réalisme peut être absurde et le fantastique quotidien ; l'important est que tout semble cohérent et que rien ne nécessite des justifications maladroites comme "c'est magique" ou "c'est d'une technologie très avancée".

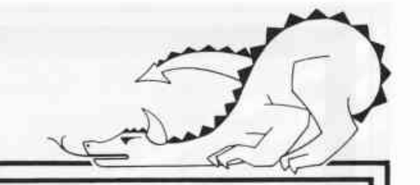
Ensuite le MJ doit toujours se référer au bon sens (le sien et celui des joueurs) avant de suivre aveuglément une quelconque règle.

Car après tout, le jeu de rôle a aussi peu besoin de règles précises que les songes de tout un chacun.

Luc Masset

*Si vous pouvez vous les procurer, lisez donc à ce sujet certains articles de ce journal regretté qu'est Runes.

MAINTENANT



UN SYSTÈME COMPLET



L'ULTIME ÉPREUVE

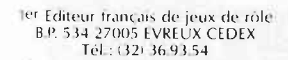
L'ULTIME ÉPREUVE est le premier volet d'un jeu de rôle se déroulant dans un contexte médiéval. Le livret des règles de base permet une initiation rapide aux jeux de rôle pour les joueurs novices tout en offrant aux joueurs expérimentés un monde cohérent et des règles originales.
— 6 SCÉNARIOS DISPONIBLES en 3 modules, en plus du mini scénario fourni avec les règles.

Les CHRONIQUES DE LINAÏS



LES CHRONIQUES DE LINAÏS sont les règles additionnelles de l'ULTIME ÉPREUVE, incluant : • Les croyances de votre personnage • Le combat à deux mains • La localisation des coups • Les bottes et les coups chanceux • L'apprentissage des métiers • 19 talents nouveaux • L'histoire de Véris • De nouvelles règles sur la magie • La création de charmes & enchantements • La défense magique • Les contre-sorts • De nouvelles armes • De nouveaux personnages...

— Attention : il est nécessaire de posséder les règles de base de l'ULTIME ÉPREUVE pour pouvoir jouer avec les CHRONIQUES.



1er Editeur français de jeux de rôle
B.P. 534 27005 EVREUX CEDEX
Tél.: (32) 36.93.54





ASSASSINAT A JANSHOLM

Les règles de RuneQuest ne sont certes pas compliquées mais nécessitent néanmoins un minimum de temps pour être maitrisées. En conséquence nous vous proposons un scénario qui devrait vous permettre de vous faire les dents.

Ce scénario est conçu pour être joué avec des personnages très jeunes. Il peut servir pour une initiation à RuneQuest.

La vie d'une bande de gamins de Jansholm va se trouver bouleversée par un assassinat et ils se trouveront confrontés à des pirates venus des mers lointaines.

Il va sans dire que ce scénario est adaptable à tout jeu de rôle cohérent. Les références citées dans le scénario correspondent aux pages de la version française de RuneQuest.

Ce scénario n'est pas un scénario "Fast food", il est nécessaire de bien connaître les comportements des divers PNJ mais aussi et surtout de s'imprégner de l'atmosphère de la cité de *Jansholm* (p.159). A partir de ces renseignements et de ceux du scénario faites un plan des quartiers de la ville en précisant la localisation des maisons des personnages, du marché aux esclaves, du port... Essayez d'imaginer la vie d'une bande de gamins espiègles dans cette cité cosmopolite.

TIRAGE DES PERSONNAGES

- Système : 4d6 en enlevant le plus mauvais - répartition dans les caractéristiques au choix du joueur (taille de 9 à 15).
- Calcul des Bonus, des RA... (p15). Il n'est pas nécessaire d'utiliser les règles sur l'encombrement et la fatigue. -
- L'âge des personnages est de 14+ Id2 ans.
- Tirer les occupations des parents des personnages sur la table des *civilisés* parue dans Graal n°4. Un des personnages est fils de *Hrotmir*, un prêtre d'*Orlanth* et d'une mère inconnue.

L'EXPERIENCE

Les joueurs répartissent dans leurs compétences :
- 20% en agilité (sauf équitation)
- 10% en communication
- 10% en premiers soins, évaluer, connaissance des hommes
- La compétence *connaissance de Glorantha* commence à un pourcentage de : (Age + bonus de connaissance)
- 20% sont à répartir dans les compétences du métier des parents (le fils de Hrotmir gagne 1 point de *soins* et 15% en dague).
- 10% en communication
- 15% en manipulation
- 20% en perception (sauf pister)
- 20% entre les attaques et parades des armes suivantes : poing, pied, tête, couteau, dague, empoignade, lancer dague (ou couteau de lancer).
- A ceci s'ajoutent Id3 - I points en sorts de magie de l'esprit.

L'ARRIERE-PLAN

- Lisez d'abord aux joueurs la description de la cité de Jansholm (p.159), puis présentez leur petite bande et ses activités (farces, chapardages...).
- Décrivez-leur ensuite *Kalfi* et *Elrem*
- Puis demandez-leur de se présenter (évitez les présentations vestimentaires du genre "J'ai une cape verte, des bottes rouges, une armure de plaques...", les personnages se connaissent depuis un an au moins, ils ont donc une idée du caractère de chaque membre de la bande).

L'aventure peut commencer...

LE FORFAIT

Prenez le fils de Hrotmir seul :

"Nous sommes le soir d'un jour du feu (le 5ème jour de la semaine), alors que tu rentres chez toi, tu découvres le lo-

quet de la porte de ta maison brisé ; saisi d'une sinistre prémonition, tu te rues à l'intérieur pour découvrir ton père, gisant dans son sang, le bras coupé," (ici le personnage sera si choqué qu'il ne pourra rien faire durant 1d6 rounds à cause des nausées...; c'est la première fois qu'il voit un cadavre frais et c'est celui de son père,) "une fois que tu as repris tes sens, tu t'aperçois qu'il y a des traces de combat dans la pièce. Que fais-tu ?"
Les indices sont maigres, les assaillants ont, semble-t-il, pris soin d'effacer les traces, on peut malgré tout trouver :
- avec un jet de *scruter* : une trace de chaussure dans le sang, répandu en abondance sur le sol. Un jet de *Maroquinerie* suivi d'un *connaissance de Glorantha* permettra de reconnaître l'empreinte d'un mocassin de marin.
- avec un jet de *chercher* (et environ 1/4 d'heure de recherche) : un petit lambeau de corde ; la corde en elle-même n'a rien de particulier excepté, si on pense à la sentir ou à la goûter, une saveur de sel marin.
Note : à moins que les joueurs ne jouent fort bien, ces indices peuvent très bien ne pas être exploités.
"Puis tu te souviens que ton père paraissait inquiet ces derniers temps. Il te disait qu'il se sentait menacé et il t'avait fait promettre que s'il lui arrivait malheur, tu rassemblerais tes amis et irais le venger. La vue de son bras coupé te rappelle qu'il possédait un bracelet auxquel il tenait beaucoup et qu'il portait toujours".

ARARI
Lorsque la bande, réunie par le fils de Hrotmir, aura été rassemblée et commencera à chercher des indices il leur semblera apercevoir une ombre en train de les suivre. Se voyant découverte, elle avancera à leur rencontre les mains ouvertes en signe de paix et leur dira :
"Je suis Arari initiée de *Fireshala* et membre du culte d'Orlanth, je suis depuis plusieurs semaines la trace d'un groupe d'esclavagistes, je les ai vus entrer dans cette maison"(celle de Hrotmir). Elle est amicale avec les personnages et sera visiblement en colère si elle découvre qu'un prêtre d'Orlanth a été assassiné.
Si les joueurs lui posent des questions ils pourront découvrir que :
- elle parle avec un léger accent
- elle a suivi les agresseurs jusqu'à la maison, mais elle était absente lorsque l'assassinat a eu lieu
- les hommes qu'elle piste sont étrangers à cette région de Glorantha, ils

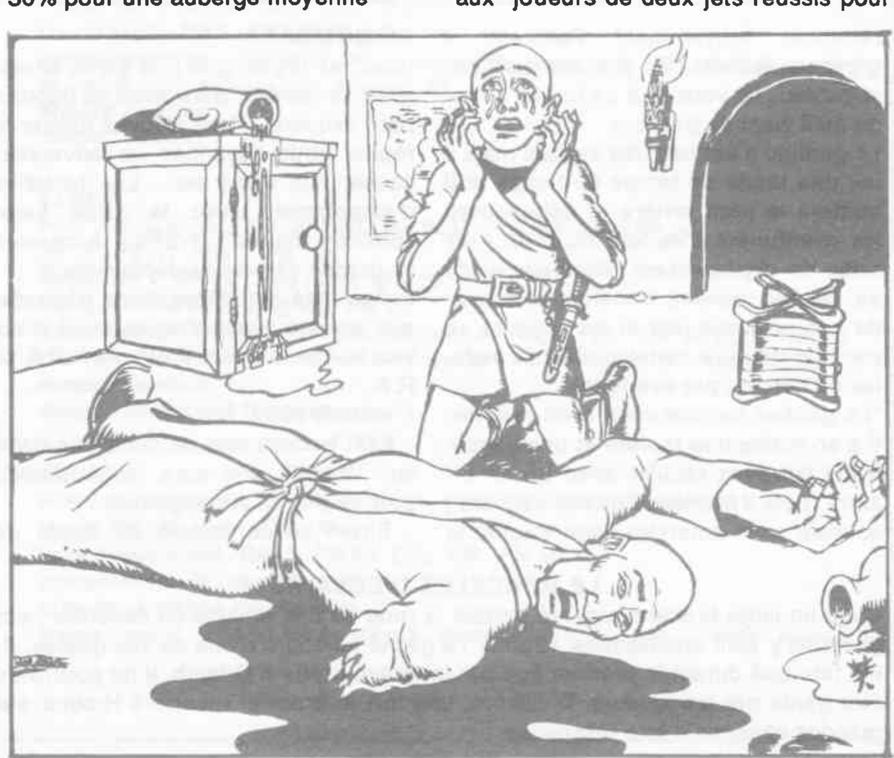
CE QUI S'EST PASSE
Hrotmir est tombé dans une embuscade en rentrant chez lui ; assailli de toute part il n'a pu résister longtemps ni utiliser ses sorts de magie divine pour se tirer d'affaire. Mais alors même qu'il mourrait, il invoqua Orlanth : le dieu des tempêtes exerca son intervention divine, il en résulte que : tant que le bracelet ne sera pas récupéré, il ne pourra trouver le repos, et si son fils se trouve menacé par celui qui l'a tué (le capitaine du bateau, prêtre de *Tsankht*) il l'attaquera spirituellement.
Hrotmir : prêtre d'Orlånth. POU I5 INT 14. *Sorts (75%)* : Vivelame 4, Soins 6, Protection 4. *Magie runique* : Vol 3, Bouclier 4, sanctifier 1.

sont habillés en noir, avec un bonnet de la même couleur, ils sont une vingtaine
- elle acceptera de les aider mais ne se joindra pas à eux, elle leur fixera rendez-vous "tard le soir à la *Caverne*", une auberge très connue de la ville.
Par la suite si les joueurs se mettent dans une situation délicate elle ne sera pas loin et interviendra pour couvrir leur retraite, mais elle ne les accompagnera pas ouvertement, de même elle ne pourra les suivre sur le bateau (cf plus loin).

L'ENQUETE
Ici les joueurs ont de nombreuses possibilités pour mener leur enquête.
- aller au marché aux esclaves, dans les bas-quartiers de la ville. Kalfi connait un chemin passant par les toits (*grimper* et jets sous DEX x4), ils pourront y voir, du haut d'un toit un groupe d'une dizaine d'hommes en noir, avec leur chef, vendant aux enchères des esclaves des plaines de Prax. Les esclaves les plus jeunes (14-d5ans) se vendent très bien...
- Aller dans les tavernes, les chances d'y trouver des pirates sont de :
- 50% pour une auberge très mal famée
- 30% pour une auberge moyenne
- 05% pour une auberge de bonne qualité.
- Aller directement au port.
Dans tous les cas, ils verront au bout d'un moment quelques pirates quitter les autres et se diriger vers le port. Il sera facile de les suivre dans les rues populeuses.
Ils vont tous vers un embarcadère ou se trouve une grande barque qui partira vers la mer.
En la suivant 200m le long du rivage personnages pourront distinguer (jet de *scruter* facile à +10%) les lumières d'un bateau.
Quelques instants plus tard, la barque un peu plus pleine reviendra accoster à l'embarcadère, 3 pirates resteront la garder tandis que les autres se perdront dans la foule présente sur les quais pour aller faire la fête.
Voyant cela Kalfi voudra aborder le bateau pendant la nuit (elle semble être prète à y aller toute seule).
D'autre part, il sera impossible aux joueurs de trouver Arari ? .
Bref, il ne reste plus aux PJ qu'à tenter un abordage discret.



LA NAGE
Les règles pour l'utilisation de cette compétence figurent (p.73.) Il suffira aux joueurs de deux jets réussis pour



s'approcher du bateau. Si les joueurs pensent à utiliser les bouts de bois flottants dans le port, ils auront un bonus à leur jet de (+25 à +50%). Dans tous les cas, un échec absolu signifie que le personnage commence à se noyer, suivez les règles sur l'asphyxie (p.79 en commençant les jets à CON x 6%). Pour repêcher un noyé, il suffit d'un jet réussi en *nager*.

A L'ABORDAGE

Si les joueurs pensent à aborder le bateau par l'avant, ils pourront grimper le long de la chaîne d'ancre (+25%). Sinon, ils devront réussir un jet de *grimper* normal pour prendre pied à bord du bateau. Un échec absolu fera retomber bruyamment l'apprenti - grimpeur à l'eau. En prenant pied sur le bateau, ils verront à sa forme étrange qu'il vient de très loin.

Le gardien n'est pas très vigilant mais il fait une ronde de temps en temps et il quittera le pont arrière et débusquera les aventuriers s'ils font du bruit (jets ratés de *déplacement silencieux* et de *se cacher*, pensez toutefois à donner de bonus à ces jets si les joueurs se cachent derrière certains objets : mats, tas de cordes, par exemple).

"Le gardien semble vous avoir repérer. Il a en mains une rapière et une dague. Vous le voyez reculer avec un air bizarre, puis il prononce quelques mots ; soudain vous entendez l'eau s'agiter le long de la coque et une étrange lueur bleuâtre vient sur lui. Lorsqu'elle se retire vous voyez ses yeux énormes et globuleux se fixer sur vous ; il hésite un instant puis avance, en se tortillant bizarrement. Ses bras bougent très vite, formant une véritable barrière de lames autour de lui, il se déplace très rapidement". Le pirate vient de lancer son sort de *Lame vivante* (voir appendices).



LE COMBAT

Lisez les règles (p45), le garde attaque avec sa rapière, pare avec sa dague et peut esquiver. Vous pouvez utiliser les règles pour désarmer un adversaire, casser son arme etc... Les tentatives d'empoignade avec le garde seront "problématiques" (-25%) à cause de sa grande vitesse de déplacement.

Faites faire des déclarations d'intention aux joueurs avant chaque round et suivez le déroulement de l'action R.A par R.A.

L'attitude des P.N.J.

- Kalfi lancera tout de suite une dague sur laquelle elle aura lancé *daredart* puis se jettera sur le garde...
- Elrem se contentera de lancer des sorts de *disruption* (RA7, puis tous les 4RA). Si Kalfi est grièvement blessée ou à terre, il se lancera le sort de *fanatisme*...

LA SORCELLERIE



Dans toute cette région de Glorantha, il n'existe de sorciers que sur l'archipel "oublié des dieux". La philosophie et la magie des sorciers est en opposition totale avec la façon de vivre de 99% de la population.

Les sorciers sont considérés comme des anomalies. Ils ne peuvent être acceptés dans la société.

Il est donc rigoureusement impossible d'apprendre ou de pratiquer la sorcellerie dans cette partie de Glorantha.

FOUILLE DU BATEAU

Les personnages, s'ils sont vainqueurs, pourront commencer à explorer le bateau. Vous pouvez leur en faire un plan sommaire :

- Proue : quartier de l'équipage ;
- Poupe : Idole de *Doumal* (Dieu des marins), chambre du capitaine, des lieutenants, passage vers la cale...

Le bateau ne contient rien d'intéressant, les pirates sont méfiants il gardent leur argent sur eux, les cales sont vides de provisions.

- La chambre du capitaine : elle est protégée par un sort de sauvegarde et sanctifiée à *Tsankht*. Tout personnage passant la porte recevra 1d3 points de *disruption*, de plus un vagissement de bébé emplira la chambre (en fait c'est le cri d'agonie d'une créature marine). Le capitaine - prêtre de Tsankht - sera ainsi averti dès qu'un étranger pénètrera dans sa chambre, il sera sur place 20 minutes plus tard.

Dans le coffre du capitaine se trouve le bras coupé de Hrothmir ; le bracelet qu'il porte s'ouvrira dès que son fils le touchera. A côté du bras se trouve un sac contenant 200 Lunars flambants neufs (si les joueurs réussissent à faire parler un des marins ils apprendront que le meurtre a été commandité par un marchand Lunar et le marché conclu dans un temple d'*Etyries*, donc indétectable par divination).

Pendant ce temps Kalfi (ou Elrem si elle est morte) aura ouvert un trou dans la cale et le bateau coulera en 3+1d6 minutes.

LE BRACELET D'ECLAIRS

C'est un large bracelet argenté portant la rune de l'air et celle du désordre ; cinq gemmes y sont enchassées. Hrotmir l'a gagné au cours d'une de ses quêtes. Il a été fabriqué durant le premier âge par un grand prêtre d'Orlanth. Il ne pourra pas être gardé par les joueurs. D'ailleurs, une fois le bracelet recupéré Hrotmir a de grandes chances d'être réssuscité.

LA FIN DE L'AVENTURE

Les aventuriers peuvent repartir comme ils sont venus. Le lendemain matin les autorités auront découvert le cadavre de Hrotmir et obtiendront le récit de leur aventure. Une "chasse aux pirates" commencera immédiatement.

Ce petit exploit vaudra aux personnages un bonus de 10% pour être initiés au culte d'Orlanth ou dans un culte associé (porteurs de lumière).

Pensez à calculer leur expérience.

L'AVENIR DES PERSONNAGES

Si vous avez bien mené l'aventure, ce scénario donnera envie aux joueurs de continuer à faire vivre leurs personnages (s'ils ne sont pas déjà morts).

Vous pouvez alors leur faire prendre 4 ou 5 ans d'expérience ; ils ont la possibilité de s'initier aux cultes présents à Jansholm ; Orlanth, Fireshala... ils peuvent également entrer en apprentissage et devenir soldat, marchand, voleur...

APPENDICES

Kalfi

Information des joueurs

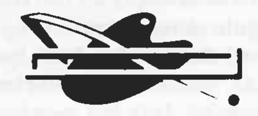
"Vous connaissez Kalfi depuis plus de trois ans. Elle est petite et assez frêle. Elle est très impétueuse et propose toujours les actions les plus osées. Dans ces cas il est toujours difficile de ne pas la suivre sans avoir l'air d'un lâche. De plus Kalfi est très mignonne..."

Information de l'arbitre

Kalfi poussera toujours les personnages de l'avant "Abordons le bateau!... Sautons-lui dessus!..."

Elle est téméraire et un peu inconsciente. Elle habite le quartier des marchands, son père est un riche tisserand.

Si les joueurs tentent de lui faire des avances ils n'obtiendront qu'un regard indifférent (pas froid) et fixe jusqu'à ce qu'ils détournent les yeux. Malgré tout elle est agréable à vivre et sympathique.



Elrem

Information des joueurs

"Il est le fils d'un archiviste du temple de *Lankhor mhy*, dieu de la connaissance.

C'est lui qui imagine les stratagèmes les plus malicieux et les plus osés ; par exemple le jour du grand marché il avait bricolé un jeu de ficelles qui libèra au même moment la moitié des poulets d'un grand marchand, entrainant une pagaille monstre....

Il vous semble qu'Elrem a des attentions particulières pour Kalfi ces derniers temps, sous son influence il devient plus combatif. Mais dans l'ensemble il reste très plaisantin et très amical avec vous".

Informations de l'arbitre

Elrem habite dans le quatier des temples. Dans les combats il tend à éviter le corps à corps pour lancer son sort favori, *disruption.* Il a récemment appris le sort de *fanatisme* et le garde pour impressionner Kalfi, un jour.

Arari, initiée de Fireshala

Arari, comme son nom l'indique, est une étrangère ; elle vient d'une région lointaine appelée *Balazou* au-delà des montagnes rocheuses. Certains prétendent que cette région est une île.

Elle est initiée d'une déesse du feu et ne se risquera sur l'eau sous aucun prétexte. Sa ligne de conduite correspond à peu près à celle des Orlanthi, avec lesquels elle est amicale.

Sa description se trouve dans le scénario.

AME DE FEU

Ce sort de magie runique rend les yeux de celui qui le reçoit luisants comme des braises.

Les sorts de *disruption* qu'il lance font 2d3 de dégâts et causent une sensation de brûlure douloureuse.

Le garde initié de Tsankht

Le sort l'a désigné comme garde du bateau et il s'est résolu à faire la fête (modérément) tout seul. Ses compétences sont ajustées au vu de son état.

Il est malgré tout assez vigilant et devient très féroce en combat.

Son dieu est adoré par les pirates des îls du *Vormain.* Il est représenté par un barracuda. Ses caractéristiques sont la férocité et la rapacité. Le garde ne fait donc pas de quartier et n'en attend aucun.

LAME VIVANTE

Sous l'influence de ce sort de magie divine on se déplace deux fois plus vite et on a 3 options de combat dans un round au lieu de 2. Les yeux de la cible deviennent alors globuleux, elle se déplace d'une façon bizarrement ondulante (comme un poisson).



Rémi Bachelet

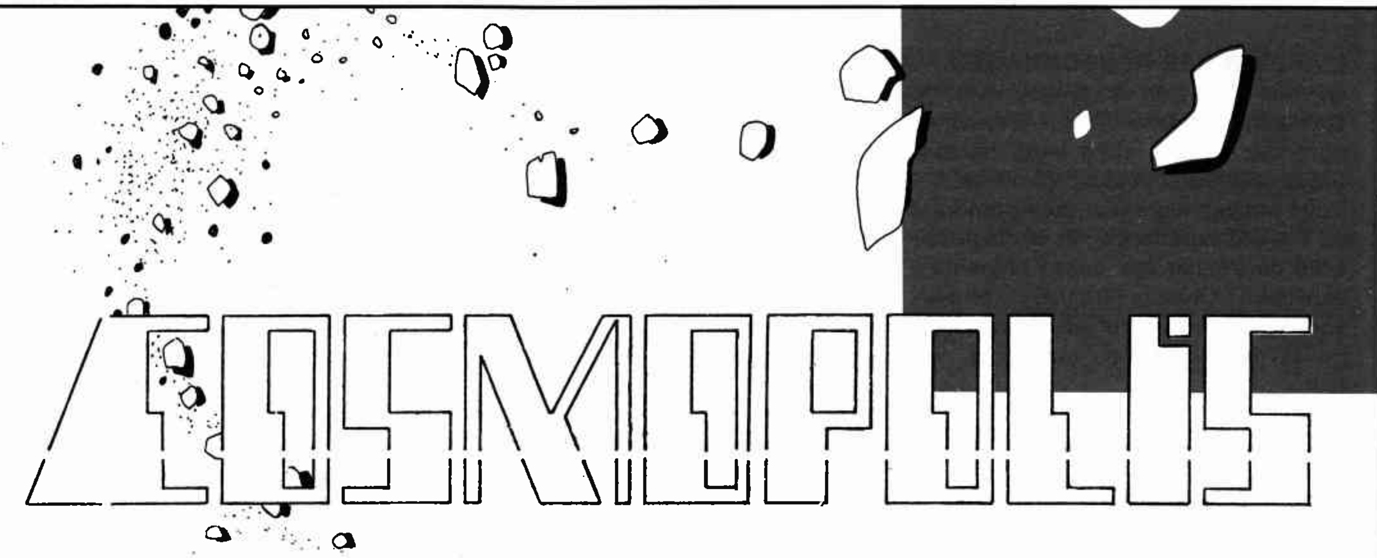
Remerciement : Je remercie Vincent, Guillaume et l'équipe de Broos pour leurs tests et leurs conseil ainsi qu'Oriflam pour l'utilisation de la cité de Jansholm.
Que les vents soient avec vous !

GARDE
FOR : 11 CON : 14 TAI : 10 INT : 12 POU : 10 DEX : 14 APP : 9
Mv : 3 PV : 12 Fat : PM : 10
Rapière ***RA*** 7 ***A%*** 50 ***Dég*** 1d6 ***P%*** 40
Dague ***RA*** 8 ***A%*** 30 ***Dég*** 1d4+2 ***P%*** 40
compétences % : esquiver : 40 écouter : 35 scruter : 40
armure : 2 partout sauf dans la tête : 0
magie : *esprit* : disruption 1 coordination 1 longue vue 1 *divine :* lame vivante

KALFI
FOR : 11 CON : 8 TAI : 9 INT : 15 POU : 15 DEX : 13 APP : 15
Mv : 3 PV : 9 Fat : PM : 15
Dague ***RA*** 9 ***A%*** 40 ***Dég*** 1d4+2 ***P%*** 20
Dague lancée ***RA*** 3 ***A%*** 30 ***Dég*** 1d4 ***P%***
compétences % : equitation : 30 grimper : 55 nager : 20 dépl. silencieux : 20 se cacher : 25 écouter : 30 scruter : 30
armure : aucune
magie : daredart 1

ELREM
FOR : 13 CON :12 TAI :10 INT :15 POU :14 DEX :13 APP :14
Mv :3 PV :11 Fat : PM :14
Dague ***RA*** 9 ***A%*** 40 ***Dég*** 1d4+2 ***P%*** 20
Poing ***RA*** 9 ***A%*** 30 ***Dég*** 1d3 ***P%*** 25
compétences % : esquiver : 25 grimper : 45 nager : 25 con. de glorantha : 20 dépl. silencieux : 20 se cacher : 20 inventer : 40 chercher : 30 écouter : 30
armure : aucune
magie : fanatisme 1 disruption 1

ARORI
FOR : 13 CON : 14 TAI : 10 INT : 13 POU : 15 DEX : 13 APP : 13
Mv : 3 PV : 12 Fat : PM : 15
Epée à deux mains ***RA*** 6 ***A%*** 60 ***Dég*** 2d8 ***P%*** 50
compétences % : esquiver : 50
armure : 4 partout sauf les bras : 3
magie : *esprit* : lame de feu 4 soins 6 coordination 2 ignition 1 *divine* : ame de feu



PHILOSOPHIE A L'HONNEUR

Après la loi sur la prohibition des armes à énergie et son extension aux armes dites conventionnelles, on a pu se demander ce que recèlerait le nouveau Salon des Robofactures de l'Oecumène.

Outre les armes blanches et les inévitables armes sensitives, ou armes-illusions pour leur action sur les différents sens, on a pu voir apparaître une nouvelle catégorie d'engins. Sous le nom ronflant d'armes Physiologiques, ces neurostimulateurs ne sont encore qu'expérimentaux. D'après leurs inventeurs, ces jouets d'autodéfense modernes auraient comme principe l'exploitation des phases physiologiques pendant lesquelles l'organisme est impuissant. L'être frappé par le rayon de l'arme serait plongé dans une de ces phases.

Par exemple le SOM agit sur les neurones déclenchant le sommeil profond. On sait maintenant que pendant cette période l'organisme abaisse toutes ses défenses (thermiques, sensitives et autres...). Un homme subissant les effets de cette arme tombe en une totale impuissance pour environ dix minutes. Les seules nuisances corporelles occasionnées sont quelques contusions dues à la chûte.

Il est vraiment dommage que l'apparence du SOM ne soit pas en rapport avec la qualité de sa réalisation. Pour qu'elle ait son maximum d'effet elle doit toucher le centre nerveux de l'encéphale, et c'est pourquoi elle envoie un faisceau de 40cm de haut sur un mètre de large en fin de course, c'est à dire vers 30 m. Le SOM est donc pourvu d'un canon aplati qui le fait ressembler à un antique sèche-cheveux.

On ne peut que regretter son prix élevé, dans les 10.000 ducats, sa portée relativement réduite et son magazine ne comportant que quatres charges ; mais gageons que d'ici un ou deux ans tout ceci sera amélioré.

Une autre arme physiologique est sortie au salon cette année, l'ORGA. Hélas elle a subit la censure de la *Guilde des Droits Biologiques* aussi nous ne pouvons en donner les caractéristiques. Il suffit de savoir qu'elle agit sur les zones érogènes.

De notre envoyé spécial au Salon des Robofactures de l'Oecumène.



RECEPTION DE JARDIN HONORIFERANTE SUR HODJI

Il s'est tenu hier, conformément à l'AnnOaire, la *Hijorl* de la famille *Waxen*, organisée par le noble Théobald Waxen, héritier du clan. Cette Hijorl est, de part le rang de la prestigieuse famille - dont le nom ne comporte pas moins de cent cinquante neuf syllabes - la réunion mondaine la plus importante de l'année. Conformément à la tradition, Théobald Waxen a gratifié ses invités d'une fête exceptionnelle. On a pu voir à cette occasion des membres des plus grands clans déambuler entre les tables magnifiquement garnies. Tout ce que *Rigel* compte de noblesse était présent, paré des tenues les plus merveilleuses. Une armée de serviteurs portant la livrée Verte et Pourpre du Clan s'empressait autour des buffets, et des musiciens égaillaient la réception d'accords joyeux.

La Hijorl se tenait sur Hodji, la planète d'agrément de la famille Waxen. Au-dessus d'une vaste prairie avaient été tendus de grands dais multicolores et un adorable ruisselet faisait paresseusement tourner les palmes d'un antique moulin transporté à grand frais d'un musée historique de la Vieille Planète où Théobald Waxen se l'est, dit-on, procuré. Le point culminant de la soirée fut, sans aucun doute, la présentation des Guerriers *Derls*. Cérémonie qui fut malheureusement endeuillée par la mort du gentilhomme *Hugo Spitz* décapité par les mandibules d'un "Géant Gris" devenu fou. L'épreuve fut cependant remportée par une Septade de "Voltigeurs Irisés" dressés par le Seigneur *Müne d'Aude*. On a pu admirer l'exquise performance artistique de Superbes "Tueurs Pourpres", évoluant en *Hexade*. Nul ne doute que de tels Derls, éduqués avec zèle ne puissent devenir de puissants challengers. La Fête se termina à une heure très avancée par une libation d'essences exotiques rares offerte par l'hôte. Celui-ci, interrogé par nos soins à propos de l'incident du Derl, a bien voulu confier son sentiment :

"Nous sommes d'autant plus peinés de cette perturbation, que le gentilhomme Spitz était parmi nous pour la première fois. Sa mort a grandement manqué de distinction : il sautait et gesticulait en émettant des cris ridicules tant et si bien que le Derl fou a commencé par lui trancher une jambe."

"Mais un tel manque de retenue n'est pas fait pour nous surprendre chez un Aristocrate de fraîche date, qui, l'année passée, n'était que roturier. Messire Spitz avait déjà fait montre de son manque de courtoisie à une vente de *Tabards* antiques, sur Regulus III où, au mépris de tout Gaum*, il s'était rendu acquéreur d'une pièce rare convoitée par notre cousin *Faryl de Dem*, dont les "Géants Gris" sont bien connus pour leur docilité".

Notre hôte, après cette phrase sibylline, s'en est allé prendre congé de ses invités, alors que, à la lueur des cinq lunes de Hodji, les serviteurs à la livrée Verte et Pourpre s'activaient avec zèle à replier les dais. Nul doute, après cette fête grandement réussie, que le prestige des Waxen se trouve rehaussé.

Kambyl de Bröons, membre Alambiqué du Cercle Aristocratique de Rigel

* Terme intraduisible, le Gaum représente tout à fa fois le Statut Personel et la différence de Prestige régissant les Règles de Préséance du Protocole.

PERIPLES ADMINISTRATIFS

Ayant appris que l'administration restait sans nouvelles du nouveau représentant de l'Oecumène sur Adélaïn VII, la rédaction de Cosmopolis a dépêché sur place un de ses reporters les plus brillants afin d'enquêter sur cette affaire, et ne manquera pas de vous informer de ses suites. Cependant, la disparition d'un petit fonctionnaire confronte une fois de plus l'Administration au délicat probleme causé par les planètes de classification XB 972 ter.

Conrad Vool a été nommé à ce poste voici six mois, en remplacement du Dr. *Derk Bolong* qui, apres avoir assumé la responsabilité de commissaire représentatif durant quatorze années standart, s'est retiré de la vie administrative pour prendre une retraite amplement méritée. La carrière du nouvel administrateur est celle d'un employé modèle ; modeste certes, mais sans histoires. Entré à l'Administration au poste de simple Agent Fiscal de Quatrième Classe, il a gravi tous les échelons du service de Trésorerie Planétaire pour enfin se hisser au rang envié de Comptable aux Ecritures de l'Exercice Secondaire. Très bien noté de ses supérieurs hiérarchiques, il n'avait cependant jamais quitté Irismonde lorsqu'il fut affecté au département colonial comme commissaire représentatif sur une planete de classification XB 972 ter (1). Au terme d'un stage de formation hypno au cours duquel les rudiments du voyage spatial et de la survie en milieu hostile lui ont été enseignés, il quitta Irismonde aux commandes du Locater 9B de fonction qui lui échut. Depuis l'holo-message signalant son arrivée sur place il y a trois mois, aucun rapport en provenance d'Adélaïn VII n'est parvenu au Centre d'Archivage Spécial d'Alcybiade.

Ce qui n'est somme toute qu'un fait divers, soulève cependant, une fois de plus, le délicat problème posé par les planètes de classification XB 972 ter. En effet, une telle planète "Dénuée de richesses naturelles, économiques ou stratégiques" peut être, en vertu de l'article &154A6H du droit colonial revendiquée comme "Colonie Agricole de Peuplement" par un groupe humain socialement non-assimilable. Cette pratique, amplement répandue durant certaines périodes, a conduit à la situation que nous connaissons actuellement : plusieurs centaines de planetoïdes, bénéficiant de toutes les aides et protections de la Fédération Oecuménique, mais refusant, au terme de l'article premier de la charte Coloniale, d'appliquer les Lois Multiverselles. Sur de telles planetes, la délégation administrative se trouve réduite à un seul représentant et, à ce titre, le Commissaire Representatif (ou Comrep) se voit obligé d'assurer l'entretien du spacioport, l'Intendance Générale, l'antenne locale du CRIC et des douanes ainsi que l'animation culturelle et civique. On comprend aisément que cette charge, si respectée sur les mondes tels Irismonde, Rigel ou Consolation ne soulèvent pas l'enthousiasme des candidats lors de l'affectation pour les mondes XB 972 ter. Il est exigé de ces fonctionnaires, tout comme du touriste qui aurait la témérité de se rendre sur un de ces mondes, une extraordinaire faculté d'adaptation : ils doivent en effet etre capable de se soumettre à toutes les lois, règlementations, et coutumes locales - parfois étranges - en vigueur sur le lieu de leur affectation. Nos lecteurs se souviennent sans nul doute du drame provoqué par l'atterrissage forcé d'un ferry sur Anacréon XIII voici deux AnnO: les passagers (des pélerins en route pour la sphéropole, et donc vêtus de leur costume à grelot) avaient été accusés de fanfaronade blasphématoire par les autochtones, ce qui leur valu d'avoir le nez fendu et la peau peinte de motifs obscènes.

Une question se pose aujourd'hui à nous : devons nous continuer d'apporter aide et protection à ces planètes dont les populations défient ainsi la loi multiverselle et sur lesquelles les représentants d'autres mondes sont ainsi traités ? De plus, ces endroit constituent pour la racaille qui infeste les franges des abris idéaux, situés parfois au coeur de l'Oecumène et sur lesquels leurs chances d'être découverts sont aussi faibles que les moyens dont disposent les ComReps.

Il est certain qu'une interprétation trop stricte du premier article de la charte coloniale "Protéger les intérêts de toutes les créature sentientes en accord avec leurs désirs et motivations", est cause, dans bon nombre de cas, de problèmes dont la solution, si elle existe, ne manquera pas de soulever de grandes difficultés. Quoi qu'il en soit, la Cour pour l'Equité Intergalactique ayant été saisie du dossier, Cosmopolis ne manquera pas de vous tenir informé des développements de cette affaire.

Allan Bick

(1) nous rappelons à nos lecteurs que l'Administration Centrale teste actuellement une procédure d'affectations aléatoire devant conduire à une plus grande mobilité du personnel.

LES JOYEUX DRILLES

Sur Consolation, le groupuscule dénommé les *Joyeux drilles* fait la une de l'actualité à la suite d'un fait divers particulièrement atroce.

Les Joyeux Drilles ont exercé leur sinistre passe-temps sur plusieurs dizaines de personnes avant d'être repérés. Leur tactique est toujours la même : Pamela-Sue, une grande fille blonde, se lie de connaissance avec la victime puis l'entraine chez elle où l'innocent est drogué.

La suite nous est contée par *Jerzy Von Vern*, notre fougueux reporter, qui est tombé dans le piège et n'en a réchappé que par miracle.

"Lorsque je repris conscience j'étais ligoté sur une table dure. Il m'était impossible d'effectuer le moindre mouvement. Mon crâne surtout était maintenu dans un serre-tête. Je vis un visage grêlé se pencher au-dessus de moi et une bouche tordue grimacer :"Ca y est, il est réveillé." D'autres visages apparurent dans mon champ de vision dont celui de Pamela-Sue. Bientôt j'entendis un faible bourdonnement et l'instant d'après j'apercus du coin de l'oeil une vibrolame. Le grêlé, qui semblait être leur chef, commenca à m'entailler la calotte cranienne. Le faisceau de la vibrolame était réglé de façon à ne pas causer de dégâts au cerveau ; de plus le rayon cautérisait ma plaie au fur et à mesure. Au bout de quelques instants je me retouvai le cerveau à l'air. Durant le découpage les autres avaient atteint le summum de l'excitation et aussitôt ma calotte cranienne ôtée, ils se précipitèrent sur la masse palpitante de mon cerveau, tirant, piquant, entaillant, provoquant des réactions dont je n'étais pas conscient. Dans un brouillard j'entendais leurs commentaires : "oh ! regarde il est tout vert maintenant ! Et comme il plisse le nez !" Au fur et à mesure qu'ils trituraient mon cerveau, j'hallucinais. Soudain je les vis sortir des fourchettes et nouer des serviettes autour de leur cou. Au même instant la porte de la chambre où nous étions vola en éclats et des membres du CRIC apparurent. Dans la confusion qui s'ensuivit deux Joyeux Drilles réussirent à s'enfuir."

Rassurez-vous notre collaborateur Jerzy Von Vern a été soigné et ne se resent pratiquement plus de cette douloureuse expérience. Cependant si vous visitez Consolation, soyez vigilants : il semblerait que les Joyeux Drilles aient fait des adeptes.

JEUX DE ROLES, LIVRES de REVES ...

Les jeux de rôles sont nés d'une envie de recréer l'univers fascinant des grandes oeuvres de la science-fiction. Voici donc un rapide tour d'horizon des principales sources d'inspiration du genre.

Bien avant d'entrer dans le monde merveilleux du Jeu de Rôle, je me plongeais avec délectation dans la littérature de Science-Fiction et de Fantastique. Au fil des pages, je m'envolais avec le Héros dans les sombre profondeurs de l'espace, je combattais d'affreux "Myeups" (Monstres-aux-yeux-Pédonculés) qui menaçaient la belle Héroïne : bref, je prenais un pied formidable ! Malheureusement, tout a une fin et quand je fermais le livre, il était 3 heures du matin au fond de mon lit. Disparu le vaisseau spatial ; envolée la belle fille aux courbes pulpeuses. Restaient les Souvenirs. Mais un jour, un ami (béni soit son nom et sa descendance jusqu'à la sixième génération!) proposa de m'initier à *Advanced Dungeons and Dragons*. Depuis cette date, un de mes plus grands plaisirs est de terminer un livre qui m'a beaucoup plu. Car je sais que le week-end suivant, c'est moi qui irai administrer une correction à *Iucounu* "le magicien rieur" et peut-être que dans la foulée j'irais botter les fesses d'*Yyrkoon*, le cousin félon d'*Elric*.

Vous qui me lisez, vous connaissez / connaitrez cette sensation énivrante de pouvoir pénétrer dans vos rêves ou dans ceux de votre Meneur de Jeu (MJ) ; de réaliser que rien, absolument rien, n'est plus interdit et vivre enfin soi-même les aventures merveilleuses de vos lectures. Attention, je ne parle pas des Livres inter-actifs dont vous, lecteur, êtes le personnage principal, au fil des paragraphes. Aussi éloignés du JdR que la chicorée l'est du café, ils n'ont même pas le mérite d'un bon niveau littéraire. Mais çà occupe ! La littérature Fantastique (S-F, Heroic-Fantasy,...) n'a qu'un but : divertir. Mais au-delà du divertissement, il y a la fascination qu'exerce l'imagination débridée de l'auteur sur le lecteur. Et c'est cette fascination que les premiers créateurs de JdR ont cherché à retrouver. Ce n'est pas pour rien que Gary Gygax (créateur de *Donjons et Dragons*) dresse, en page 224 du "Guide du Maître", la liste des ouvrages et des auteurs qui l'ont inspiré.

Ce que vous allez trouver dans la suite de cet article est une petite liste d'ouvrages utiles à connaitre pour un joueur de rôle. Loin de moi la pensée de vous imposer vos lectures mais si vous voulez entrer dans le JdR par la grande porte, il convient de connaître certains lieux imaginaires célèbres, certains personnages légendaires, tous les héros de papier qui ont acquis une telle notoriété parmi les joueurs qu'on en arriverait presque à croire à leur existence. Je tiens à préciser qu'il n'est nul besoin de les connaître pour jouer à un JdR mais vous n'en aurez que plus de plaisir à traverser la cité de *Lankhmar* si vous savez déjà à quoi ressemble la Rue-Aux-Dieux, les ruelles sombres et l'Auberge de l'Anguille d'Argent. Si vous y croisez un grand barbu de 2m accompagné d'un petit homme à l'oeil malicieux et vêtu de gris, ça vous évitera de faire une grosse gaffe ! La plupart des Meneurs de Jeu n'ont pas le talent inné de Conteur. Tout ce que j'espère est que si vous restez un joueur, vous connaîtrez quelques lieux "typiques" où vos personnages se sentiront à l'aise. Et si vous devenez un Jour un Meneur de Jeu, vous possèderez en tête une panoplie importante de décors traditionnels ou non pour y mener vos joueurs.

Jack Vance

A tout Seigneur, tout honneur : ce conteur de génie a réussi le tour de force de combiner la Science-Fiction à l'Heroic-Fantasy. Ses Héros évoluent dans des environnements médiévaux mais situés dans un futur très lointain. Dans la **Geste des Princes-Démons**, KIRTH GERSEN, agent indépendant d'une police secrète, est à la recherche des cinq plus grands criminels de la Galaxie. Durant sa quête, il se posera sur SARKOVY, la planète des Poisons, il visitera de nombreuses autres lieux, chacun plus fou ou terrifiant que les autres. Dans les 5 volumes de la Geste, les environnements se rapprochent plus des cités médiévales des JdR que des grandes mégapoles traditionnelles de la SF. Le contraste est saisissant et tout MJ qui se respecte a adapté au moins une de ces planètes à son JdR favori.

Dans **Cugel l'astucieux** et sa suite, **Cugel Saga**, le héros (Cugel) cherche le bon chemin pour revenir chez lui après avoir été la victime d'une des blagues tordues d'un puissant sorcier (IUCOUNU). Il traversera la Terre dont le soleil se meurt et visitera, souvent à son corps défendant, de nombreux villages, communautés et auberges. Les monstres qu'il rencontre sont abominables, les objets magiques, fascinants ou désopilants, ses compagnons de voyage sont, pour la plupart, des "Pigeons" de rêve... tout est digne du meilleur JdR Médiéval-Fantastique.

Dans le **Cycle de Tschai** ADAM RETH, un explorateur spatial, est naufragé sur une planète habitée par cinq races extra-terrestres tenant dans une sorte d'esclavage volontaire le reste de la population composée d'Humains. Le Héros ne veut que récupérer son Vaisseau, résoudre le mystère de la présence d'Humains et répartir sur Terre. Comme les Autres Héros "Vancieux", il fait des rencontres étranges et variées au gré des territoires traversés. Sur le thème classique du naufragé, Vance nous montre comment des races que tout oppose peuvent cohabiter sans trop de heurts. Ce cycle est une très bonne introduction aux rites et coutumes des non-humains, dans tout ce qu'ils ont d'étrange et d'incompréhensible.

Ursula Le Guin
La Trilogie de **Terremer** avec "Le Sorcier de Terremer" "Les Tombeaux d'atuan" et "Le dernier Rivage". Le magicien GED entreprend de devenir le chef de la Guilde des Magiciens de Terremer. Ecrit dans un style poétique, cette trilogie est une fantastique introduction à l'utilisation de la magie et vous apprendra, j'espère, que celle-ci ne résoud pas tous les problèmes, loin s'en faut !

Michael Moorcock
La Saga d'**Elric le Nécromancien** a servi de base pour la création du JdR *Stormbringer*. Que dire de plus ? Sinon qu'avec Elric des Dragons, vous chevaucherez dans les Jeunes Royaumes à la recherche d'un destin tragique.
L'épée Stormbringer, buveuse d'âmes, a été tant de fois utilisée par des Meneurs de Jeu sans scrupules qu'il vaut mieux savoir à quoi elle ressemble (ainsi qu'Elric) si on tient à son personnage.

Robert Ervin Howard
Auteur de **Conan le barbare** (ainsi que tous les autres auteurs qui ont continué son oeuvre d'après ses nombreuses notes après sa mort en 1936), présente les aventures d'un barbare sur une Terre à l'âge bronzo-médiévalo-musculo-fantastique. Parti de rien, il conquiert un royaume et s'ennuie à mourir. Sa vie aventureuse le conduit à cotoyer des princesses cyniques, des souveraines sadiques, des esclaves ensorcelantes, des brigands sanguinaires mais aussi il fréquente des tavernes enfumées, des tombes oubliées, des villes légendaires et beaucoup d'autres lieux encore.

Fritz Leiber
Le Cycle des Epées. Le *Souricier Gris* et son Compère le barbare *Fahfrd* (prononcez : Faferd) vivent des aventures exotiques dans le monde de *Nehwon* (Anagramme de Nowhen qui peut être traduit par "Nulle part dans le Temps") et dans la cité fabuleuse de *Lankhmar*. Vous y trouverez une Guilde de Voleurs typique ; d'ailleurs c'est elle qui sert de base au système des guildes de AD&D. Si vous voulez jouer des personnages Voleurs ou Assassins ou encore des Barbares, il est quasiment indispensable de lire ce cycle. C'est un "must" à possèder dans votre bibliothèque. Les lieux imaginaires qui y sont décrits sont délirants (la cité souterraine des Rats par exemple), la magie omniprésente et les personnages redoutables. Les ruelles sombres de Lankhmar, ses habitants et sa Rue-Aux-Dieux devraient donner des cauchemars aux plus valeureux des aventuriers. Vous y trouverez aussi des plans parallèles, des dieux, des demi-dieux, des faux-dieux des presque-dieux et même des dieux morts.

Roger Zelazny
Auteur, entre autres, de la fameuse série des **Princes d'Ambre**. En cinq volumes Corwin entame la conquête du Trône d'Ambre, le seul univers réel dont tous les autres ne sont que des ombres. Magie, lieux étranges (Ambre, la Marelle, Tir na'Noght...), Univers Parallèles, Princes dévoyés, Amours et Politique concourt à faire de cette oeuvre le must qui doit être lu à tout prix.

Tolkien
Enfin, last but not least, celui qui est directement à l'origine de la création des jeux de rôles. Paru dans les années 50 **Le Seigneur des Anneaux** est sans aucun doute l'oeuvre d'heroic-fantasy la plus populaire. Il est tout à fait impossible de résumer en quelques lignes cette saga dont la longueur et la cohérence la rapprochent plus d'une oeuvre à dimension mythologique que d'un livre de SF de plus. Le Seigneur des Anneaux a plus ou moins influencé tous les JdR médiévaux fantastiques et son influence est toujours vivace dans le milieu du jeu. Incontournable.



En ce qui concerne la SF, la quantité incroyable d'univers décrits empêche toute classification. Cela dit, on peut tout de même en trouver de plus connus que d'autres.
Nous avons déjà parlé de Jack Vance et de sa version héroic-fantasy de la science-fiction. Dans un autre style, *Isaac Asimov* a décrit dans la Pentalogie de la **Fondation** (Série de 5 volumes) ainsi que la plus grande partie de son oeuvre de SF, une galaxie humaine où la seule race "Alien" est la race des robots positroniques. Néanmoins, certaines situations typiques des JdR de SF sont particulièrement bien décrites.
Les livres d'*Edmond Hamilton* : **Les Rois des Etoiles**, et sa suite **Le Retour aux Etoiles**, sont ce qui s'est fait de mieux (à mon humble avis), dans le genre épopée galactique. Je n'ai pas encore trouvé de JdR qui puisse retranscrire en un système de règles tout le grandiose de ce chef-d'oeuvre. Mais lisez-le quand même car il excite l'imagination et introduit un souffle épique dans un module de SF.
En ce qui concerne le Fantastique pur, on ne peut passer sous silence Messieurs *HP Lovecraft* et *E.A Poe*. Le premier avec tous les romans et nouvelles traitant du mythe de **Cthulhu** (dont on a fait un jeu de rôle nommé l'Appel de Cthulhu). Et le second pour ses **Histoires Extraordinaires** et **Nouvelles Histoires Extraordinaires** dans lesquelles l'horreur le dispute au fantastique et au poétique. Le **Dracula** de *Bram Stoker* devrait vous fournir une bonne introduction aux vampires (Comment les tuer, comment "vivent-ils"...?) si vous n'êtes pas familier avec le thème. Pour plus de sûreté, allez voir aussi les films présents au Festival d'Avoriaz et consort.
Je n'ai malheureusement pas la place de vous parler d'autres ouvrages ni de vous conseiller des BD et des films qui appartiennent eux aussi à l'imaginaire des jeux de rôles.
Si vous connaissez déjà tous les ouvrages cités ici, cet article vous est inutile et ce n'est pas la peine de le lire (trop tard !). Mais si aucun d'entre eux n'était encore dans votre bibliothèque, j'espère que vous prendrez autant de plaisir à leur lecture que j'en ai eu.

Bruno Ligonie



Bibliographie
- *Conan* de R. Howard chez j'ai lu
- *La Geste des Princes-Démons* (5 vol.) de Jack Vance chez Presses-Pocket
- *Cugel* et le *Cycle de Tschai* du même chez j'ai lu
- *Le Cycle des Epées* (6 vol.) de Fritz Leiber chez Presses-Pocket
- *Elric le Nécromancien* (4 vol.) de Michael Moorcock chez Presses-Pocket
- *Le Seigneur des Anneaux* (3 vol.) de J.R. Tolkien chez le livre de poche
- *Les Princes d'Ambre* (6 vol.) de Roger Zelazny chez Présence du Futur
- *Terremer* (3 vol.) d'Ursula Le Guin chez Presses-Pocket
- *Fondation* (5 vol.) d'Isaac Asimov chez Présence du Futur
- *Les Rois des Etoiles* (2 vol.) d'Edmond Hamilton chez j'ai lu

Si des chevaliers, des magiciens ou des voleurs arpentent les forêts de la région parisienne, armés de boucliers en bois et d'épées factices...
Si, dans les couloirs du métro, un individu louche descend un autre personnage à l'aspect anodin avec un pistolet à fléchettes...
Si des paysans moyennageux escortent leur Seigneur et Maître, à cheval, sur les routes de la campane lorraine...
Si les vieilles pierres de châteaux forts en ruine revivent le fracas des batailles, les festins de venaison, ou le chant des troubadours à la lueur des torches...



jets de dés. Finies les descriptions plus ou moins précises d'une situation plus ou moins périlleuse. Fini, le Maître de Jeu, seul et unique décideur des actions des personnages non joueurs. Finis, les jets de dés, les caractéristiques, les figurines et j'en passe. Chacun devient directement impliqué dans la partie, jouant le rôle qui lui a été attribué, sans autres contraintes que son bon vouloir. Les combattants s'affrontent à coups d'épées, chacun discute et agit librement, bref chacun peut effectuer lui même les actions qu'il rêve de voir faire à ses personnages...

bande de joueurs, plus ou moins bien déguisés, qu'on entend ou qu'on voit lorsqu'ils sont encore à 50 mètres). Ainsi donc, les représentations que peuvent se faire les joueurs d'un monstre ou d'une situation disparaissent dans le Grandeur Nature pour faire place à la réalité, parfois difficile à maquiller. Mais le Grandeur Nature a un centre d'intéret qui est tout autre : d'abord, pour certains, c'est le réalisme maximum qui le rend attractif, et surtout, c'est le côté théatral qui peut être exploité par les joueurs. En effet chacun, avec ses propres capacités, doit tenir un rôle défini. La première

LES GRANDEURS NATURE : *droles de jeux ...*

Alors, le spectateur non averti peut se demander s'il n'est pas le témoin de quelque retour à la sauvagerie barbare pratiquée par des individus suspects, ou s'il n'assiste pas à des scènes qu'il ferait mieux d'oublier, pour préserver sa propre sécurité. Pourtant certains détails le feront rapidement changer d'avis, et il se rendra alors compte qu'il assiste à un jeu, mais un jeu pas comme les autres : un Grandeur Nature.

L'AVENTURE POUR DE VRAI

Ce terme général n'est compréhensible, de prime abord, que par les initiés, ceux qui "jouent". En effet, il se réfère aux jeux de rôle et à leur univers imaginaire. Le Grandeur Nature consiste à reproduire dans une simulation "action" une aventure ou les joueurs jouent eux-mêmes le rôle de leur personnage, en réel, et avec les costumes appropriés. Le Grandeur Nature est en quelque sorte un jeu de rôle actif. Finis, les joueurs assis autour d'une table et ne vivant leurs aventures que par le dialogue, leur imagination et les

L'AVENTURE POUR DE FAUX

Pourtant, le Grandeur Nature a ses limites. Logique ! Il s'agit d'une simulation réaliste, alors comment simuler de façon crédible la magie, les monstres les plus terrifiants ou les trésors les plus merveilleux. En fait, le Grandeur Nature, sous cet aspect, s'éloigne du Jeu de Rôle. Celui-ci garde des possibilités et des charmes qu'aucun autre jeu ne pourra égaler (à moins de trouver le moyen de se rendre à Faeriland ou dans l'Ile Fantastique). Difficile en effet de représenter dans la réalité les effets dévastateurs d'un éclair d'énergie, d'une boule de feu ou d'un tremblement de terre (à moins d'être sponsorisé par Lucas ou Spielberg) !
Le Grandeur Nature a ses propres aficionados, mais ne plait pas à tous les joueurs de Jeu de Rôle. En effet, son principe se rapproche beaucoup du théatre, et diminue fortement la part de l'imaginaire dans l'esprit des joueurs (c'est une chose d'imaginer un groupe d'Orques jaillissants des fourrés avoisinants pour se jetter sur les personnages, et une autre de voir arriver une

étape est la manufacture du costume (ou la location de celui-ci dans des boutiques spécialisées, cette solution est onéreuse et parfois risquée car le costume doit être rendu en parfait état !). La seconde étape consiste à bien apprendre et connaître les éléments du rôle à tenir, fournis par les organisateurs, et la dernière partie consiste à appliquer, sur le terrain, le rôle à jouer.
Les organisateurs ont un rôle important, capital même pour la réussite de la partie. Ils doivent préparer le scénario et donner à chacun les directives qui permettront au joueur de s'insérer dans l'histoire et de posséder les bases de son rôle. Ils doivent choisir un lieu, limité géographiquement, et doivent bâtir le scénario en fonction d'une unité de temps qui ne peut être altérée. On retrouve ainsi les composantes de base du théatre : l'unité de temps, de lieu et d'action. Le joueur n'est pas loin de l'acteur et l'organisateur du metteur en scène, avec une nuance de taille toutefois ! En effet, même si les joueurs possèdent des renseignements particuliers, aucun n'a de texte et les rencontres vont donner lieu à des im-

provisations plus ou moins réussies. Ainsi deux joueurs inspirés donneront à une rencontre un caractère théatral du meilleur effet.

PREPARATION ET SCENARIO

La préparation de la partie doit être minutieuse, et demande une équipe d'organisateurs prêts à payer de leur personne. Il existe plusieurs façons de concevoir les grandeurs natures, et plusieurs moyens de les organiser. L'élément primordial, dans tous les cas, concerne le choix des joueurs. Ce n'est pas si facile car chacun a sa propre conception de ce style de jeu. Pour certains ce sera l'occasion de se défouler entre copains, pour d'autres le côté théatral sera important et primera sur l'action elle-même. Les organisateurs doivent donc veiller à regrouper des joueurs ayant les mêmes motivations, et établir le scénario en fonction de ceux-ci. C'est un point clef pour qu'une partie puisse être appréciée de tous les participants. Le second point consiste à établir les bases du jeu : son style, sa durée, le lieu. Le style peut être libre, les joueurs, munis de leur rôle, sont lachés dans un périmètre déterminé où se déroule le scénario ; ou il peut être directif, lorsqu'un groupe encadré d'arbitres suit une progression déterminée avec des événements et des rencontres préparées, comme les cases d'un jeu de l'oie. La *Murder Party*, généralement limitée à un lieu particulier et un temps assez court, est excellente pour développer le côté théatral du jeu ; c'est souvent un huis clos entre les joueurs pour résoudre une énigme ou un mystère. Enfin les *Killers* ouvrent de nombreuses possibilités tout en se mêlant à la vie quotidienne.

Dans tous les cas le point le plus délicat concerne le scénario. Un habitué des jeux de rôle pourrait se dire : "Facile, avec x années d'expérience !". Non ! Ce n'est pas le cas, car beaucoup de choses changent. Chaque personnage est lié à un joueur et doit donc être détaillé avec soin et minutie. Son rôle doit être défini par rapport aux autres rôles et le joueur ne doit pas servir de bouche-trou. Le plus souvent, les désidératas du joueur sont à prendre en compte lorsque son rôle est défini. Le décor naturel doit être trouvé et délimité (les conditions climatiques sont à prévoir...). La partie fantastique doit être limitée au maximum, car elle est difficilement réalisable techniquement (bien que les fumigènes et certains feux d'artifices rendent d'excellents services, surtout la nuit). Il vaut mieux éviter les Trolls à deux têtes ou les King Kong en herbe (le ridicule ne tue pas le joueur, mais l'ambiance générale, voulue tragique, peut dégénérer à la franche rigolade...).
L'intrigue elle-même doit concerner et toucher tous les joueurs, pour qu' aucun ne se demande ce qu'il est venu faire dans cette partie, et que, sans être trop accessible, elle ne soit pas réservée aux quelques initiés qui l'ont élaborée. La progression de l'intrigue y gagne lorsqu'elle est marquée par des événements organisés et mis au point à l'avance. Ces moment doivent être des temps forts du scénario, et peuvent relancer l'intrigue grâce à l'introduction de nouveaux éléments. Le tout nécessite de la part des organisteurs beaucoup de préparation et des trésors d'imagination.
Autour du scénario, il faut aussi bâtir les règles du jeu, pour éviter l'anarchie. Là, il vaut mieux éviter les règles alambiquées que certains affectionnent. L'ensembre doit être cohérent et logique, adapté au scénario et facilement assimilable par tous les joueurs. Comme pour votre JdR habituel, les principaux éléments de règle concerneront les combats, et plus particulièrement la résistance aux blessures de chacun. Comme il n'est pas question d'utiliser des armes réelles (cette option réduisant le nombre de parties auxquelles peut participer un même joueur), il faut créer des armes réelles inoffensives. Un système consiste à utiliser des tuyaux de plastiques rigides, entourés de mousse d'isolation et de scotch (on peut trouver tout ça dans les rayons bricolages des grands magasins), mais d'autres solutions peuvent être mises au point (A ce sujet, je serais curieux de connaître vos propres méthodes, si vous en avez - écrire au journal). La décoration et la fabrication des armes prennent du temps, et les organisateurs peuvent choisir de laisser chaque joueur venir avec sa propre arme, sans oublier de vérifier leur inocuité (par exemple frapper un joueur avec sa propre arme est un bon moyen de vérification ; s'il a mis du mercure dans le tuyau, il sera le premier à le regretter...).
Le système de résistance aux blessures pourra être visuel (bandeaux, colliers, ceintures,...) et peut être lié aux nombres de coups nécessaires pour mettre hors de combat l'adversaire (par exemple, un individu avec trois bandeaux doit être touché trois fois au cours d'un combat avant d'être hors combat. Dans ce cas, à la fin du combat, les adversaires maîtres du terrain récupèrent un bandeau de chaque joueur "tué" et acquièrent ainsi des points de résistance supplémentaires). Je ne m'attarderais pas sur ce sujet, qui pourrait encore être longuement développé, ni sur la magie, qui, à mon avis, devrait être rare et limitée aux joueurs orgnisateurs.

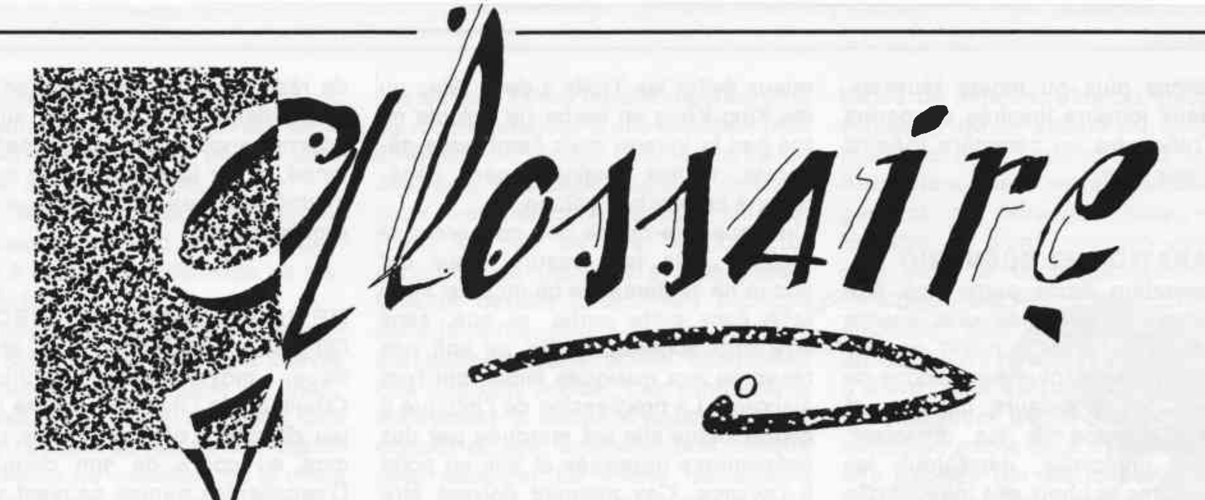
NE PAS OUBLIER LES BISCUITS

Qu'il soit fantastique, post apocalyptique, moyennageux, futuriste ou Cthulhien, le Grandeur Nature reste un jeu difficile à organiser mais passionnant au cours de son déroulement. D'excellentes parties peuvent se jouer sur 24 heures, avec une soixantaine de participants, ou sur une soirée avec dix personnes. Qui ne connaît pas le *jeu de l'assassin*, l'ancêtre des Murders Party, à jouer en famille ou entre amis. L'implication de chacun dans le jeu, l'originalité de l'intrigue, les rebondissements mais aussi le lieu, les costumes, la partie visuelle sont autant d'éléments qui permettront à l'ensemble d'être réussi.
Au fait, je gardais pour la fin la partie pratique : l'intendance. A ne surtout pas négliger, elle concerne le ravitaillement des joueurs et les détails pratiques. Le mieux est de faire cotiser chaque participant, de préparer un lieu particulier (auberge, taverne, ...) où chacun pourra se désaltérer et reprendre des forces de façon correcte. Si vous avez les moyens n'hésitez pas à multiplier les lieux fixes de ce style (villages, ermite, chateau,...) ce qui permettra à chacun de passer d'un point à un autre, augmentant le plaisir que tireront les joueurs des efforts des organisateurs. Prévoir aussi une assurance ou une décharge de responsabilité et une autorisation parentale pour les mineurs, et surtout, surtout, veiller avec un soin tout particulier, que vous soyez joueur ou organisateur, à la sécurité de tous.
Voilà, l'été approche, et avec lui arrive la meilleure saison pour pratiquer ce genre de jeux. Déjà, quelques associations se sont créés, qui sont spécialisées dans ce genre de manifestations. Les annonces vont commencer à fleurir, alors, fourbissez vos armes, préparez vos costumes, vous aurez certainement l'occasion de pratiquer bientôt les Grandeurs Nature.

Didier Monin







Comme toute activité particulière le jeu de rôles a développé un jargon qui lui est propre. Il est parfois difficile pour un néophyte de s'y retrouver aussi vous trouverez dans ce glossaire l'explication de la plupart des termes étranges que vous avez rencontré dans GRAAL ou ailleurs.
L'italique indique un terme répertorié dans le glossaire.

Aide de Jeu : Il s'agit de suppléments publiés par un éditeur ou par une revue spécialisée qui visent à développer tel ou tel aspect d'un jeu particulier ou à fournir des informations générales susceptibles d'aider le *MJ* à améliorer sa performance (ex : description d'une cité).
Proposer des aides de jeu relève d'une démarche délicate puisque la principale des aides est l'imagination des joueurs.

Armes : les armes sont liées à toute une symbolique, parfois évidente, parfois plus trouble (voir Stormbringer, l'épée runique d'Elric le nécromancien de *Moorcock*).
D'un point de vue plus pragmatique beaucoup de joueurs ignorent l'aspect exact des armes qu'ils manient à longueur de parties. Le petit tableau des armes que nous vous proposons devrait remédier à cela.

Background : littéralement : toile de fond. Il s'agit de l'historique d'un personnage qu'il est indispensable de connaitre pour pouvoir le jouer de manière correcte. Deux solutions : soit on le joue, soit vous l'inventez en accord avec le *MJ*. Le background est de même nécessaire pour construire un *scénario* (pourquoi tel événement est-il survenu ?), etc. Bref il est indispensable car c'est dans cette toile de fond que vont s'inscrire des personnages qui autrement n'existeraient pas.

Boardgames : en français, jeux de plateau. Ce sont les successeurs des jeux de société classiques : ils ont incorporé certains éléments du Jeu de Rôles (JdR) pour renouveler les mécanismes traditionnels. Exemples : Diplomacy, Super-Gang, Junta, Blood Bowl.

Boutiques : En dehors de deux-trois jeux, l'immense majorité des jeux de rôles ne sont pas disponibles dans le réseau normal des magasins de jouet. Mais la plupart des grandes villes de France ont leur boutique spécialisée.

Campagne : Une campagne est une succession de scénarios, liés entre eux, joués par la même équipe de personnages, et donc de joueurs. C'est le terrain idéal pour le JdR car elle permet de développer la personnalité des personnages, d'approfondir le monde dans lequel ils évoluent, bref de donner la pleine mesure du jeu. Une campagne peut s'étendre sur des années.

Caractéristiques : Ce sont les différents attributs qui permettent de définir un personnage. Elles diffèrent suivant les jeux, bien que certains critères tels la force reviennent quasiment toujours.

Classes : les classes de personnage sont l'équivalent d'un métier. Le système de classes a été beaucoup utilisé, à l'image de "Donjons et Dragons" (voir p. 46), par les premiers JdR ; mais il est dépassé aujourd'hui car il enferme les personnages dans un moule rigide qui empêche toute évolution réelle.

Compétences : l'ordre alphabétique (hum, hum) fait bien les choses, voici justement le système qui a détroné celui de classes. Les compétences, aussi appelées *talents*, permettent de répertorier un certain nombre d'actions de jeu communes, comme se dissimuler par exemple, et de leur octroyer une chance de réussite déterminée. L'avantage de ce système est que ces compétences sont accessibles à tous les personnages, et non plus seulement à certains comme c'est le cas avec les *classes*. Pour plus de détails, voir l'article "Compétences et Incompétences" paru dans GRAAL n°4.

Clubs : les clubs bourgeonnent partout en France, dans les lycés, les MJC,... Renseignez-vous il y en a sûrement un dans votre ville, c'est peut- être encore le meilleur moyen de vous faire initier. (Une entorse à l'ordre alphabétique ? Ou ?)

Dés : à 4, 6, 8, 10, 12, 20 ou même 30 faces, ils sont indispensables au bon déroulement du jeu. Certains joueurs superstitieux ne supportent pas que d'autres qu'eux utilisent leurs dés.

Dieux : la religion sert souvent de prétexte à des scénarios ; encore faut-il entendre par religion <u>des</u> religions, les jeux de rôles faisant essentiellement appel au polythéisme pour des raisons évidentes d'aventure (le panthéon grec est autrement plus amusant et irréel que la Sainte Trinité) et aussi pour justifier la magie.

Donjon : Signifie à la fois une partie de "Donjons et Dragons" (on s'fait un donjon ?) et l'ensemble de la partie en souterrain dans un *scénario* (on rentre dans le donjon ?). Soyez snob et placez-le dans la conversation et vous aurez l'air d'un vieux routier.

Ecran : Sorte de paravent à l'usage du *maitre de jeu* sur lequel est imprimé un résumé des règles indispensables à la maitrise d'une partie.

Expérience : Elle se comptabilise souvent en points. L'expérience est acquise par les personnages au cours de leurs aventures et leur permet de progresser.

Feuille de personnage : Comme son nom l'indique, il s'agit d'une simple feuille sur laquelle sont notés tous les renseignements relatifs au personnage.

Figurines : voir l'article p. 28.

Franglais : C'est une solide tradition

dans le JdR : "bon, j'lui balance une fireball". Alors autant vous y mettre.

Graal : je serai modeste.

Grandeurs Nature : simulation d'une partie de jeu de rôle dans la réalité : c'est-à-dire que vous vous déguisez en magicien, chevalier, etc. Voir l'article p.62.

Hardback : littéralement : "dos dur". Terme employé pour désigner un jeu édité sous forme de livre (ex : "Donjons et Dragons").

Heroic-Fantasy : genre littéraire rattaché à la science-fiction, composé de vastes sagas relatant les exploits d'une poignée de héros luttant contre les forces du mal. Voir l'article "livres de rêve" p. 60 pour plus de détails.

Interactif : adjectif savant pour qualifier le jeu de rôles : c'est un jeu interactif car les joueurs interagissent entre eux, interprétant les intervention du MJ au cours de parties interminables. Intéressant, non ?

Jeux de drapeau : activité qui consiste à crapahuter dans la nature et à jouer à la guéguerre, comme là-bas dis ! Autant dire que cela n'a rien à voir avec les jeux de rôles, ni même les *grandeurs nature.*

Livres dont vous êtes le héros : Basés sur le même principe que les jeux informatiques (if... go to), ces livres sont une bonne initiation, pour les plus jeunes, aux JdR car ils se déroulent souvent dans les mêmes univers fantastiques. On épuise néanmoins rapidement leur intérêt.
A signaler l'apparition des premières BD dont vous êtes...

Maitre de Jeu (MJ) : c'est la personne qui "gère" une partie puisqu'il connait le *scénario*, les événements, etc. Pour plus de détails voir les articles p. 24 et 50.

Médiéval fantastique : style de jeu de rôles se déroulant à une époque indéterminée, où la technologie est remplacée par la magie. Influences : l'*Heroic-Fantasy*. Beaucoup de jeux relèvent de ce genre ("RuneQuest", "Donjons et Dragons") qui est le plus pratiqué.

Minitel : Il existe plusieurs services minitel consacrés aux JdR ou qui ont une rubrique : on peut citer le 3615 J2001, Icor*CJR, Rigel, ...

MJC : Ah ! les MJC ! Si elles n'existaient pas il faudrait les inventer. Si vous cherchez un *club* de jeu, allez vous renseigner à la MJC du coin ; si le club n'existe pas, créez-le !

Module : autre nom pour *scénario.*



Monde : Ca fait toujours drôle pour un néophyte d'entendre parler de monde, comme s'il y en avait tant que cela. Il s'agit bien sûr de mondes imaginaires dans lesquels évoluent les personnages des joueurs. On peut acheter un monde pré-joué et pré-imaginé dans le commerce, adapter celui d'un écrivain, créer le sien ou panacher ces trois méthodes.

Monstres : la pitance des joueurs. Les monstres sont pas beau (pléonasme), méchants que c'en est pas croyable, abominablement dangereux et prétextes à des aventures épiques. Une définition élargie du monstre considère celui-ci comme toute créature ayant des divergences de point de vue avec le personnage, ce qui explique sans doute certains affrontements internes...

Moorcock : l'antéchrist. Voir *Tolkien*

Arc composé

Epée longue

Masse d'armes

Cimeterre

Epée large

et p. 60.

Morts-Vivants : Comme dans la littérature fantastique, les vampires, zombies, squelettes et autres ghoules fourmillent dans les jeux de rôles. En toute logique : de tous les monstres ce sont les plus "vrais" et donc les plus effrayants.

Multivers : De conception *Moorcockienne* il s'agit d'un univers composé d'une infinité de *plans* d'existence qui s'influencent les uns les autres.

Niveau : Notion développée dans les premiers jeux de rôles et qui permet de "ranger" les personnages en niveaux suivant leur puissance et leur expérience.

Personnage-Joueur (PJ) : Un personnage incarné par un joueur.

Personnage-Non-Joueur (PNJ) : Un personnage joué par le maitre de jeu (un second rôle, quoi).

Plans : le terme complet est plans d'existence. Un plan est un *monde* à part dans lequel vivent des êtres parfois étranges. Ces plans sont indétectables par nos sens, mais ils existent, si, si. La magie permet de les atteindre et même parfois d'y voyager. Pour nous sur Terre, les deux plans d'existence qui seraient les plus proches sont l'enfer et le paradis.

Points de vie : énergie vitale d'un personnage. S'il tombe à 0 PV il est mort.

Post-apocalyptique : genre de jeu de rôle optimiste et joyeux. Les joueurs considèrent que tout le monde a fait un *Grandeur Nature* nucléaire (voir *Grandeur Nature*) et leurs personnages essayent de survivre tant bien que mal parmi les ruines de notre civilisation.

Races : Une composante essentielle des jeux de rôles. Les races intelligentes que l'on retrouve dans la plupart des jeux médiévaux fantastiques sont issus des contes de fées ou de légendes : Nains, Elfes, Gnomes, Hobbits (une création de *Tolkien*), et pour les *monstres* : orques, gobelins...

Role-playing : ou encore prise de rôle. Action de jouer un rôle, donc un personnage ; est souvent employé par opposition à une conception plus... primaire des JdR.

Scénario : une aventure complète ou simplement une succession d'événements (cohérents) dans lesquels sont pris les personnages. La construction d'un bon scénar de JdR n'est pas une mince affaire comme vous l'apprendrez en lisant l'article de la page 50.

Solo quête : autre nom pour les *livres dont vous êtes le héros.*

Suicide : Aux USA on a accusé les jeux de rôles de pousser au suicide. Je reste sans voix devant une accusation d'une telle débilité. Pour tous ceux qui verraient dans Donjons et co. la main du diable ou je ne sais trop quoi, n'oubliez pas : il ne s'agit que de jeu.

Talents : autre nom pour *compétences.*

Tolkien : l'archange. Voir *Moorcock* et p. 60.

Tournoi : activité supérieurement stupide puisqu'exercée sur des jeux où gagner n'est pas le but à atteindre. Ceci dit, si vous n'avez jamais joué mais désirez assister à une partie, rendez vous à un tournoi pour vous faire une idée.

Zap ! final.





AS D'OR
GRAND PUBLIC — INFORMATIQUE — DU JEU TÉLÉMATIQUE
CANONNIERS !
A VOS
PIÈCES...
CAP
SUR
SOCOMER Publicité



APRÈS
WARHAMMER
BATTLE
LES
HORDES SAUVAGES
DÉFERLENT
SUR VOS
TABLES
WARHAMMER
BATTLE
HORDES SAUVAGES
RÈGLES AVANCÉES
et Armées Détaillées
pour
WARHAMMER
BATTLE
ARMÉES
Chaos
Elfes
Nains
Goblinoïdes
Morts-vivants
Elfes noirs
Skavens
humaines de l'Empire
du Nippon
du Norsca
plus mercenaires et alliés
AGMAT
CITADEL
FRANCE
5 rue des Fêtes, 75019 PARIS